



El Faro sin Luz



La llamada de
CTHULHU

EDGE





CRÉDITOS

Autores

Leigh Carr con Lynne Hardy

Edición

Lynne Hardy

Ilustración de portada

Victor Leza

Ilustraciones interiores

Victor Leza

Cartografía y notas

Matt Ryan

Maquetación

Nicholas Nacario

Corrección

Keith Mageau

Director creativo de La llamada de Cthulhu

Mike Mason

Traducción

Carla Bataller Estruch

Localización

Edge Studio

Agradecimientos

Muchas gracias a quienes probaron el juego: Hannah Butler, Emma Catan, Rebecca Catan, Lu, Jules Pai y Samantha Sloan.

Aclaración a los créditos

Leigh Carr escribió *El faro sin luz* con desarrollo y material adicional de Lynne Hardy.

El faro sin luz © copyright 2020 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © copyright 1981–2020 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. *Call of Cthulhu* y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. Edición en español de Edge Entertainment (UBIK). Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile.

La llamada de Cthulhu, Chaosium Inc. y el dragón de Chaosium son marcas registradas de Chaosium Inc.

Chaosium reconoce que los créditos y los derechos para los Mitos de Cthulhu pueden ser difíciles de identificar y que algunos elementos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si tienes alguna corrección o añadido para los créditos de esta aventura, puedes contactar con nosotros en comunicacion@edgeent.com y/o mythos@chaosium.com.

Esta es una obra de ficción. Incluye descripciones y representaciones de lugares, hechos y personas reales que pueden no verse reflejados de un modo preciso y acorde con la condición en el mundo real de estos lugares, personas y acontecimientos, ya que se han reinterpretado desde el punto de vista de los Mitos de Cthulhu y del juego *La llamada de Cthulhu* en general. Nuestra intención no es ofender a ninguna persona viva o fallecida, como tampoco a los habitantes de estos lugares.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este libro, ya sea para uso personal o corporativo, por medios fotográficos, ópticos, electrónicos o cualquier otro método de almacenamiento y recuperación.

Edge Entertainment da permiso para fotocopiar desde la página 26 a la 43.

Publicado en 2020 por Edge Entertainment.

Impreso en Lituania.



www.chaosium.com

EDGE

www.edgeent.com
www.edge-studio.net

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....	7
Visión general de la aventura	8
Estructura de la aventura.....	8
Sobre los investigadores.....	8
Investigadores adicionales o alternativos	10
Trasfondo	11
Preparación	11
Inicio: aguas agitadas	12
El faro muerto	12
Si se siguen las huellas	13
La espesura	13
El embarcadero sur.....	14
La casa del faro	15
Pasillo	15
Estudio	15
Cocina.....	20
Dormitorio	20
Despensa.....	20
Sala de mantenimiento del faro	20
La linterna del faro	21
Un asalto anfibio.....	22
Conclusión	23
Recompensas.....	24
Epílogo	24
Perfiles de monstruos	24
Jaramugos	24
Híbrido de profundo	25
Mapas y notas recopiladas	26
Hojas de personaje pregeneradas	32
Anticuario.....	32
Artista	34
Agente Federal	36
Biólogo marino	38





EL FARO SIN LUZ

Cuando se fueron las luces

INTRODUCCIÓN

BIENVENIDO A *EL FARO SIN LUZ*, LA AVENTURA DE ESTE AÑO de *La llamada de Cthulhu* para el primer Día de Greg Stafford, una jornada que conmemora la vida y obra de Greg y de la editorial The Chaosium que fundó allá por 1975. Esperamos que puedas reunir a unos cuantos amigos para disfrutar juntos de esta historia.

El faro sin luz se ambienta en Beacon Island, cerca de Rockport, Massachusetts, el 12 de abril de 1926. Esta aventura se ha diseñado como una pequeña introducción para Guardianes novatos, jugadores primerizos, ¡o ambos! Los jugadores y Guardianes con experiencia también podrán disfrutar de ella. Esta aventura, diseñada para que dure tan solo una hora, es perfecta para personas que no tengan tiempo para una sesión larga de juego o que aún no estén habituadas a las particularidades de *La llamada de Cthulhu*.

Aunque *El faro sin luz* se presenta como una aventura independiente y viene con cuatro personajes pregenerados (para que puedas meterte de pleno en ella), también podría considerarse el inicio de una nueva campaña, ya que junta a cuatro completos desconocidos y los sumerge en el mundo de los Mitos de Cthulhu antes de que puedan recuperar el aliento. Hay un misterio que resolver, una amenaza que vencer y una introducción a los horrores que acechan en la oscuridad; ¡los temas fundamentales de toda gran aventura de *La llamada de Cthulhu*!

Cómo dirigir la partida

Antes de dirigir *El faro sin luz*, debes familiarizarte con las reglas de la 7ª edición de *La llamada de Cthulhu*, ya sea con el *Manual del Guardián* o con la *Caja de inicio* de *La llamada de Cthulhu*.

Una vez tengas claras las reglas, tú, como Guardián, deberás asegurarte de leer esta aventura entera y tomar las notas que necesites sobre duraciones y situaciones específicas para así dirigir la partida sin contratiempos. Puede ser tan sencillo como escribir en una hoja algunas observaciones sobre acontecimientos clave, o bien algo un poco más detallado; lo que mejor te funcione a ti. Y, si acabas de empezar, podrías probar distintos métodos para ver qué se ajusta mejor a tu estilo de Guardián.

Estructura de la aventura (página 8) propone una duración de una hora para dirigir *El faro sin luz* en una partida con cuatro jugadores. En **Sobre los investigadores** (página 8) también se ofrecen sugerencias acerca de los personajes pregenerados que podéis usar si sois menos de cuatro jugadores. Para *El faro sin luz*, el mínimo recomendado de jugadores es de dos. La aventura puede incorporar sin problemas a más de cuatro jugadores si es necesario, aunque esto podría aumentar su duración a dos o tres horas.

Si tus jugadores quieren crear a sus propios investigadores, ¡pues perfecto! Asegúrate de familiarizarte con el tipo de habilidades que van a necesitar para sacar el máximo provecho a esta aventura, y echa un vistazo a los trasfondos de los investigadores pregenerados para hacerte una idea de cómo incluir personajes recién creados en la historia. Si todos los personajes tienen motivos para estar donde se encuentran al inicio de la aventura, es muy probable que los jugadores se sientan motivados, se involucren en la trama y, con suerte, disfruten más de la partida.

Asegúrate de imprimir las hojas de los investigadores (desde la página 32) antes de empezar, y deja que cada jugador elija a cuál quiere interpretar; esto les ayudará a implicarse más en la historia. Aparte de esto, lo único que necesitáis son dados, papel y lápices, ¡y ya estáis listos para empezar!

VISIÓN GENERAL DE LA AVENTURA

En esta aventura, los investigadores desempeñan el papel de desafortunados pasajeros de un barco que se dirige hacia Rockport, Massachusetts, el lunes 12 de abril de 1926, durante una noche con luna nueva. Por culpa de una avería en el faro de Beacon Island, su barco naufraga en unos escollos cercanos y los investigadores se ven obligados a remar en un pequeño bote salvavidas hasta Beacon Island para refugiarse de la tormenta que se aproxima. Por desgracia, un peligro mayor les aguarda cuando tropiezan con un grupo de híbridos de profundo y sus diabólicos aliados en plena misión de recuperación. ¿Sobrevivirán los investigadores para contarlo, o sucumbirán a la amenaza acuática que se cierne en torno a ellos?

Estructura de la aventura

Si planeas dirigir *El faro sin luz* como una aventura de una hora, abajo encontrarás los tiempos sugeridos. Si van a participar más de cuatro jugadores o tus jugadores quieren crear sus propios investigadores (en vez de usar los personajes pregenerados que proporcionamos), o si prefieres dirigir una partida más larga, es posible que cada sección dure al menos el doble del tiempo mencionado aquí, quizá incluso más.

- ⑨ **Preparación:** el Guardián describe brevemente la premisa de la aventura (**Preparación**, página 11) y los investigadores pregenerados que se pueden escoger (o los tipos más adecuados, si se van a crear nuevos personajes). Si hay jugadores noveles en la mesa, puede que el Guardián también deba explicar brevemente las reglas de *La llamada de Cthulhu* que se usarán para dirigir la partida; también deberá especificar si se hará uso de las reglas opcionales de Gatar Suerte (ver página 103 del *Manual del Guardián*, o bien el recuadro **Introducción al uso de la Suerte** de la página 9 de esta aventura). Los jugadores seleccionan a sus investigadores, o los crean, y luego los presentan a sus compañeros con una breve descripción.
- ⑨ **Inicio: Aguas agitadas:** (minutos 5–10). Después del naufragio del barco, los investigadores manejan un pequeño bote por aguas agitadas hasta el faro emplazado en Beacon Island. Bajo el agua pueden descubrir parte de una embarcación hundida que se dirigía hacia el pequeño pueblo de Innsmouth.
- ⑨ **El faro muerto:** (minutos 10–40). Los investigadores exploran la isla. Pueden recorrer la propia isla o bien entrar en el faro. Durante cualquiera de estas dos exploraciones hallan un cadáver, y puede que esto les lleve a descubrir también unas extrañas criaturas anfibias muertas. El motivo de las muertes podría desvelarse al investigar las notas y cartas que hay en el estudio del faro.

- ⑨ **Un asalto anfibio:** (minutos 40–55). Los investigadores son atacados por unas extrañas criaturas anfibias que tratan de recuperar unas monedas perdidas. Según lo que hayan hecho previamente los investigadores, es posible que llegue alguien en su ayuda.
- ⑨ **Epílogo:** la aventura termina con un breve epílogo. El Guardián puede responder cualquier pregunta que tengan los jugadores.

Si diriges *El faro sin luz* como una aventura de una hora, es importante que te ciñas a las duraciones estipuladas en la medida de lo posible. Asegúrate de marcar el ritmo como corresponda y de guiar a los jugadores hacia puntos u objetivos clave si es necesario. También debes procurar que cada jugador reciba la misma atención, así todos podrán disfrutar de un momento de protagonismo.

Nada más empezar la aventura, los jugadores tienen la opción de dividir su grupo en dos para que uno inspeccione la isla mientras los demás entran en el faro. Si esto ocurre, la aventura durará más de una hora. Los investigadores pueden reunirse más adelante gracias a la aparición de los hombres pez que rondan la isla en busca del oro perdido de Innsmouth (ver **Un asalto anfibio**, página 22). O pueden resistir y enfrentarse a sus atacantes de forma individual, según el estilo de juego que prefiráis.

Esta aventura pretende resaltar la importancia de buscar pistas para desvelar lo ocurrido en Beacon Island. También sirve para destacar los peligros del combate en una partida típica de *La llamada de Cthulhu*.

Sobre los investigadores

En *El faro sin luz* se proporcionan cuatro investigadores pregenerados. Cada uno tiene una razón personal o profesional para estar en el barco con destino a Rockport y, como resultado, se verá envuelto en los acontecimientos que ocurren en Beacon Island.

Si los jugadores deciden que quieren usar estos investigadores en vez de crear los suyos propios, deja que lean detenidamente sus hojas de personaje antes de empezar la partida para que se hagan una idea de cómo interpretar a sus investigadores durante la aventura. Cada investigador se presenta con sexo neutro, de modo que los jugadores pueden decidir si sus personajes son hombres, mujeres o no binarios. También deberán pensar en un nombre para sus personajes.

Por último, si se usan los investigadores pregenerados, los jugadores deberán determinar sus puntuaciones de Suerte. Pide una tirada de 3D6 a cada uno y multiplica el resultado por cinco. Cada jugador deberá marcar la cifra obtenida rodeándola con un círculo en la casilla de Suerte de su hoja de investigador.

EL ANTICUARIO

Es un exdelincuente que hizo borrón y cuenta nueva hace unos años, después de evitar por los pelos que lo arrestaran y lo metieran en la cárcel. Recibió una carta de un antiguo cómplice, George Cassidy, ahora farero en Beacon Island, en la que le preguntaba si seguía dedicándose a tasar objetos extraños y exóticos.

- ⊙ **Rasgos:** leal... hasta cierto punto. También receloso y prudente. Tiene mucho que perder si alguien descubre su pasado.
- ⊙ **Señuelos de interpretación:** averiguar en qué tipo de problemas se ha metido Cassidy en esta ocasión y tratar de llevarle por el buen camino. Otra vez.

EL AGENTE FEDERAL

En la actualidad, el agente federal está destinado en Massachusetts para vigilar cualquier actividad ilegal en las rutas marítimas más transitadas de la costa este. Se dirige a Rockport para recibir información de otro agente, Warren Thomas, que se hace pasar por el farero Michael Turner en Beacon Island.

- ⊙ **Rasgos:** un poco inquieto y suspicaz. Hay algo sobre este caso que le pone de los nervios.
- ⊙ **Señuelos de interpretación:** conseguir el informe de su colega infiltrado, con la esperanza de que baste para pedir el traslado a otro sitio menos espeluznante.

EL BIÓLOGO MARINO

El biólogo marino está terminando un artículo científico sobre el fascinante entorno oceánico de Rockport. Solo necesita unos datos más para entregarlo a la Universidad de Boston, de ahí que se haya embarcado en este viaje.

- ⊙ **Rasgos:** encantador, pero decidido a demostrar que es algo más que una cara bonita.
- ⊙ **Señuelos de interpretación:** terminar el artículo y puede que encontrar pruebas de la existencia de una nueva especie marina... ¡que bautizará con su nombre!

EL ARTISTA

En su juventud el artista fue una persona de mundo, pero ahora ha encontrado su verdadera vocación. Su viaje a Rockport forma parte de un recorrido por la costa este estadounidense en busca de inspiración para sus cuadros.

- ⊙ **Rasgos:** extravagante y un poco excéntrico, pero no tiene ni un pelo de tonto.
- ⊙ **Señuelos de interpretación:** encontrar algo que despierte sus pasiones artísticas. Pero deberá tener la mente abierta; nunca se sabe cuándo llegará la inspiración, ¡ni de dónde!

Introducción al uso de la suerte

Si estás dirigiendo *El faro sin luz* con la *Caja de inicio*, puede que no conozcas las reglas opcionales de **Gastar Suerte** (*Manual del Guardián*, página 103). Son un añadido divertido a las reglas simplificadas que estás usando. Hemos incluido un resumen aquí por si quieres aplicarlas durante la partida (te recomendamos que lo hagas, ya que son muy útiles para compensar malas tiradas de dados y ayudarán a que la trama siga adelante). Esta referencia viene muy bien para dirigir partidas cortas.

Si decides usar estas reglas, los jugadores no solo podrán hacer tiradas de Suerte, sino que también podrán gastar sus «puntos» de Suerte para modificar tiradas de dados. Normalmente lo harán para convertir un fracaso en un éxito, pero también pueden usar esos puntos de Suerte para alterar el grado de éxito que necesitan: de éxito Normal a Difícil, o de éxito Difícil a Extremo, algo que puede resultar muy útil en situaciones de combate. Para modificar una tirada de habilidad (pero no una tirada de Cordura ni una tirada de Suerte), el jugador «quema» puntos de Suerte gastando la cantidad necesaria para convertir un fracaso en un éxito o aumentar el nivel de éxito.

Por ejemplo, si tienes Descubrir 40%, pero has sacado 50 (un fracaso), puedes gastar 10 puntos de Suerte para reducir el resultado de la tirada a 40 y convertirla así en éxito. Dependiendo de tu puntuación de Suerte, quizá sea mucha Suerte que quemar en una sola tirada, pero en algunas situaciones puede ser prudente hacerlo (por ejemplo, si con ello desvelas una pista o evitas una paliza). La única limitación al número de puntos de Suerte que puede gastar un jugador es la cantidad de Suerte que le quede en ese momento a su investigador. Pero gastar Suerte es un arma de doble filo: una vez la has gastado, ya no la tienes, y si más adelante necesitas hacer una tirada de Suerte, usarás tu valor actual (reducido), ¡y no el que tenías al empezar! Hay formas de recuperar la Suerte en una campaña en curso, pero en esta aventura no serán necesarias.

Pórtate bien con tus jugadores: no les animes a gastar puntos de Suerte en tiradas sin importancia y deja que los guarden para cuando los necesiten de verdad. Los puntos de Suerte tampoco sirven para arreglarlo todo, ya que no se pueden gastar para modificar tiradas forzadas o pifias, la avería de un arma, tiradas de daño, tiradas de Cordura (o tiradas para determinar cuánta Cordura se ha perdido), ¡ni para, claro está, tiradas de Suerte!

¿Menos de cuatro jugadores?

Si solo hay dos jugadores y quieren usar investigadores pregenerados, se recomienda que elijan al anticuario y al agente federal. Si hay tres jugadores, añade al biólogo marino. Aunque esta aventura no está diseñada para un único jugador, si solamente se te presenta una persona, te sugerimos que elija al agente federal, pero aumenta sus habilidades de Tasación y Pilotar (Embarcación) al 50%.

Otra opción para dirigir una partida con un solo jugador consiste en dejarle interpretar al anticuario y al agente federal simultáneamente.

Investigadores adicionales o alternativos

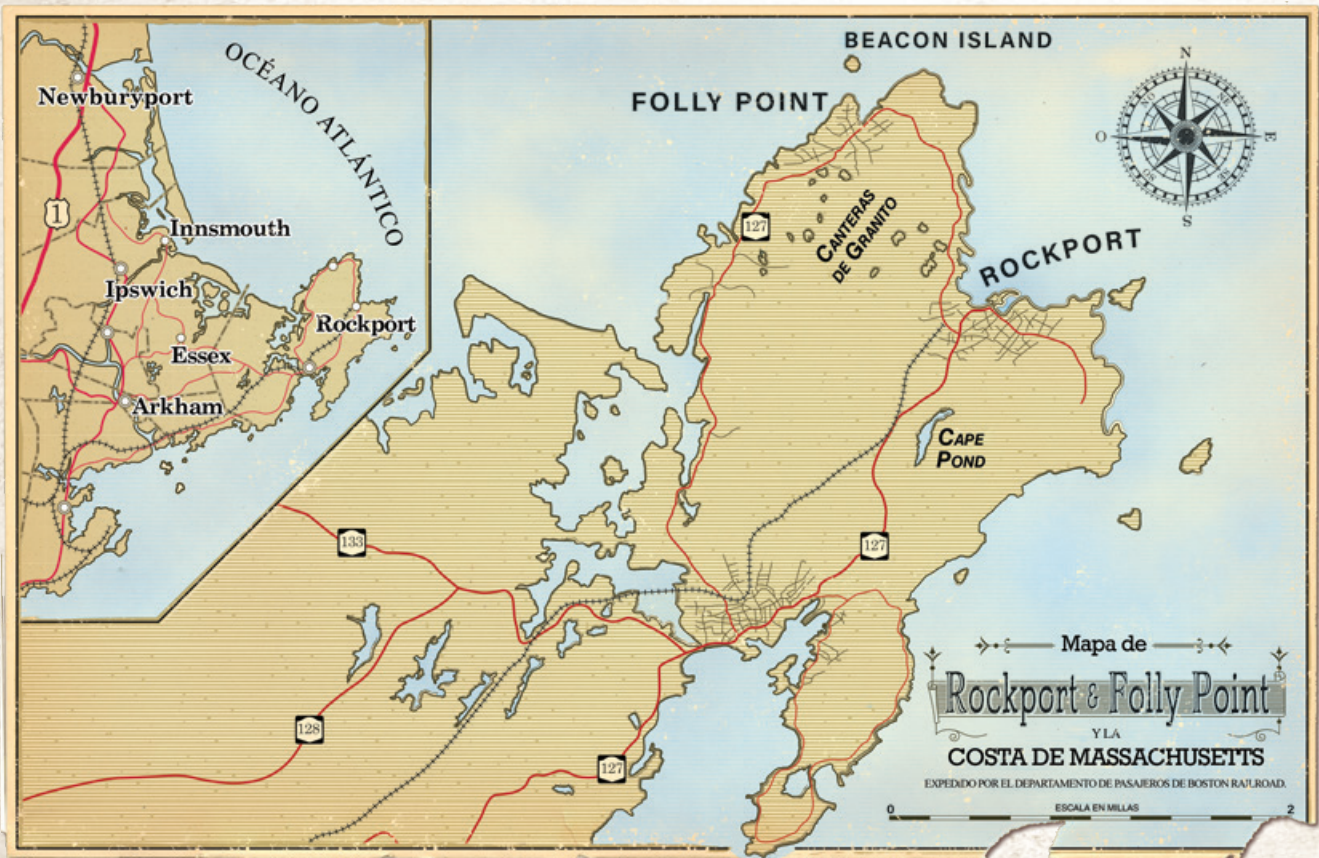
Si en tu grupo hay más de cuatro jugadores, tendrás que crear investigadores adicionales para ellos. Como todos los personajes pregenerados viajan en el barco rumbo a Rockport, los demás personajes podrían ser compañeros de travesía o miembros de la tripulación del barco. Esto brinda numerosas ocupaciones entre las que elegir, aunque si es el capitán del barco o un técnico de la sala de máquinas, el personaje tendrá un

buen abanico de habilidades para el combate, la navegación y la capacidad de arreglar cosas. Quién sabe, puede que guarden secretos turbios relacionados con su vida de marineros que les han llevado a aceptar ese trabajo... o quizá hayan vivido encuentros extraños en el mar con criaturas procedentes de las profundidades.

Si tu grupo prefiere crear a sus propios investigadores, lo único que necesitan es un motivo para viajar a bordo del barco que se dirige a Rockport. Estaría bien que al menos uno de ellos tuviera alguna relación con el personal del faro de Beacon Island (quizá sea un amigo o una relación por correspondencia, o tal vez vaya a Rockport para relevar a un empleado actual en el cambio de turno). Y si tus jugadores ya tienen sus propios investigadores, lo único que debes hacer es ponerlos a bordo del SS *Essex County* listos para naufragar en los escollos próximos a Folly Point el 12 de abril de 1926.

Para esta aventura, puede ser útil que los investigadores recién creados o ya existentes posean las siguientes habilidades: Armas de fuego (Arma corta), Arte/Artesanía (Pintura o Dibujo), Cerrajería, Ciencias ocultas, Descubrir, Electricidad, Escuchar, Mecánica, Medicina, Naturaleza, Pilotar (Embarcación), Primeros auxilios, Seguir rastros, Sigilo y Tasación.

Mapa de Rockport y Folly Point



TRASFONDO

El 12 de febrero de 1926, una gran tormenta causó estragos en Folly Point, cerca de Rockport, Massachusetts. Un barco sin identificar, con rumbo a Innsmouth y que transportaba oro de los sectarios de Dagón desde los mares del Sur, usaba el faro de Beacon Island como guía para evitar las rutas comerciales habituales y pasar desapercibido ante miradas indiscretas. Por desgracia, la linterna del faro sufrió una avería y provocó que el barco se dirigiera hacia unos escollos cercanos, donde el casco se partió causando una terrible explosión en la caldera. El barco se hundió poco después, sin dejar apenas rastro de su paso.

Desde entonces, la Orden Esotérica de Dagón de Innsmouth ha intentado recuperar discretamente el oro del barco. No es una tarea sencilla, dada su proximidad a Beacon Island y a las frecuentadas rutas marítimas que van hacia y desde Rockport. Aunque han obtenido buenos resultados, algunas monedas se les han escapado y han aparecido en varios lugares a lo largo de la costa del continente y en la playa norte de Beacon Island. George Cassidy, un farero de la isla, se tropezó con una de las monedas un día después del naufragio y, durante el último mes más o menos, ha acumulado un buen botín del oro de Innsmouth peinando la playa con esmero y determinación. También ha intentado descubrir qué precio alcanzarán en el mercado de antigüedades, con la esperanza de convertir las extrañas monedas en un buen colchón de ahorros.

Hasta ahora los sectarios han dejado en paz a los ocupantes del faro, ya que se equivocaron al creer que nadie en toda la isla había encontrado ninguna de las monedas perdidas. Aunque achacan la culpa del naufragio a la demora de los fareros en arreglar la linterna, les parece inútil vengarse por sus pérdidas, pues el faro es demasiado valioso en sus actividades de contrabando como para interferir en su funcionamiento diario.

Las cosas cambiaron cuando los sectarios recibieron una carta de Cassidy en la que este les pedía ayuda para identificar las monedas de oro y determinar su valor. Los sectarios decidieron recuperarlas, dado que las continuas preguntas de Cassidy no tardarían en llamar la atención. Habían planeado infiltrarse en la isla el 12 de abril, una noche de luna nueva, para aprovechar la oscuridad durante el asalto.

Después de un breve reconocimiento, los dos híbridos de profundo asignados a la tarea capturaron a Samuel Smith, un compañero farero de Cassidy, que intentaba huir de la isla tras haber presenciado demasiados avistamientos extraños. Interrogaron y luego mataron al pobre Smith una vez que, según creyeron, había confirmado sus conclusiones preliminares de que no sería muy complicado encargarse de los otros dos ocupantes de la isla. Así pues, en la noche del 12 de abril de 1926, uno de los híbridos de profundo condujo a un grupo de peligrosas criaturas anfibias denominadas jaramugos para deshacerse de la cuadrilla restante del faro y localizar la colección de monedas de Cassidy. El otro híbrido permaneció en Folly Point, listo para pedir refuerzos en caso de necesitarlos.

Una vez en la isla, un grupo de jaramugos persiguió y mató a Michael Turner, un agente encubierto que trabajaba en el faro, mientras el híbrido de profundo y otro grupo de jaramugos iban a por Cassidy. El farero luchó con valor en la sala de la linterna y logró matar a dos jaramugos y al híbrido de profundo, pero perdió la vida en el proceso. Durante la pelea, una bala perdida destruyó la lente y la bombilla del faro, sumiendo toda la región costera circundante en la oscuridad.

Los jaramugos, desprovistos de líder, vagan por la isla buscando las monedas. No poseen la inteligencia necesaria para regresar a Folly Point en busca de ayuda.

PREPARACIÓN

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

12 de abril de 1926, 20:15 horas. Hace quince minutos que el faro de Beacon Island, en la costa de Folly Point, Massachusetts, ha dejado de iluminar las peligrosas aguas rocosas de la región. Como resultado, el SS Essex County, un mercante con pasajeros en el que viajáis todos hacia Rockport, ha chocado contra los escollos y su casco ha sufrido daños considerables.

El barco se hunde, y la tripulación os lleva a toda prisa hacia uno de los botes pequeños que sirven como salvavidas. Mientras subís a bordo, os indican que lo mejor es dirigirse hacia Beacon Island, ya que no creen que lleguéis a tierra firme con una tormenta en camino. Tendréis el tiempo justo para desembarcar en la isla antes de que os alcance el temporal.

Y entonces, sin decir nada más, os lanzan a las aguas agitadas y oscuras. Lo único que tenéis para guiaros es la diminuta luz que brilla en la base de la imponente silueta del faro.

Da a los jugadores una breve descripción de los investigadores pregnerados (si los vais a usar) y pregunta cuál elige cada uno. Dale tiempo para que lean las hojas y responde cualquier pregunta que formulen. No olvides que cada jugador debe hacer una tirada de dados para determinar su puntuación de Suerte (3D6×5) y anotarla en su hoja, junto con el nombre de su investigador. Si usan sus propios personajes, acuerda con los jugadores los motivos que tienen sus investigadores para encontrarse esa noche en el barco camino a Rockport.

Una vez esté todo hecho, deja que los jugadores presenten brevemente a sus personajes. Si alguno tiene motivos ocultos para viajar a Rockport, no tiene por qué revelarlo si no lo desea. Con esto ya estáis listos para empezar la aventura.

INICIO: AGUAS AGITADAS

El bote de los investigadores encalla de repente tras chocar contra algo duro bajo las aguas oscuras. Un trozo de metal retorcido ha quedado atrapado en un banco de arena cercano, aunque hay más acechando bajo la superficie. Pide una tirada combinada de **Conocimientos** y **Descubrir**.

- ⦿ Si la tirada de Conocimientos tiene éxito, esta sugiere que el metal puede ser parte de un barco, aunque el investigador no recuerda haber oído nada sobre un naufragio por la zona en mucho tiempo.
- ⦿ Si la tirada de Descubrir tiene éxito, esta revela que no hay marcas identificativas en el metal y, a juzgar por el relativamente escaso número de percebes y lo poco deteriorado que está, queda claro que no lleva ahí mucho tiempo.
- ⦿ Si ambas tiradas tienen éxito, el jugador recibe toda la información anterior.

Se necesita una tirada con éxito de **Pilotar (Embarcación)** para desenganchar el bote de los restos sin chocar contra unos escollos cercanos. Si se obtiene una pifia o se falla una tirada forzada, se abre una brecha en el casco mientras intentan liberarse y el bote empieza a hundirse, lo que obliga a todos los investigadores

a nadar hasta la costa. El Guardián puede solicitar una tirada de **Nadar** si quiere, pero dada la tendencia de los investigadores a tener puntuaciones bajas en esta habilidad, existe el riesgo de que algunos se ahoguen antes de llegar a tierra firme. Dado que la isla está cerca, sugerimos que, después de chapotear durante un rato, permitas a los investigadores llegar a la costa helados, mojados, magullados y fatigados por su calvario. Así, quienes superen una tirada de Nadar llegarán a la isla más rápido, y quienes fracasen quedarán a merced de la corriente, que acabará arrastrándolos a la orilla igualmente.

Durante todo el rato, los investigadores podrán ver claramente las luces en la base de la estructura compuesta por la casa y el faro.

EL FARO MUERTO

En la costa norte de Beacon Island hay un pequeño muelle con un embarcadero. Los investigadores que se acerquen remando o nadando podrán distinguirlo a duras penas en la penumbra; este es, de lejos, el lugar más seguro donde recalar en este lado de la isla. El embarcadero conduce a un estrecho sendero de tierra rodeado de hierba alta. Cerca de ahí se oye un murmullo como de maquinaria. Una tirada con éxito de **Mecánica** o **Electricidad** sugiere que es el sonido de un generador eléctrico.

Mapa de Beacon Island



Una corta caminata por el sendero lleva a los investigadores hasta la entrada de la casa. La puerta principal está ligeramente entreabierta, y dentro hay una luz encendida. A ambos lados de la puerta hay sendas ventanas con finas cortinas echadas, pero de la izquierda emana un resplandor cálido y acogedor. El sendero rodea la casa hasta la parte trasera del faro.

Una tirada con éxito de **Descubrir** revela unas huellas pequeñas, embarradas y como de animal delante de la puerta principal de la casa, pero bajo ellas se aprecian unas nítidas pisadas de botas, ocultas solamente por el otro rastro superpuesto. Una tirada con éxito de **Naturaleza** o **Ciencia (Biología o Zoología)** permite concluir que las huellas más pequeñas parecen de pato; un éxito Difícil sugiere que hay algo raro en ellas, como si perteneciesen a una especie aún por identificar.

Mientras los investigadores examinan las huellas, el océano se embravece y retumba la tormenta que barruntaron los marineros. Ha empezado a llover. Si no siguen las huellas pronto, desaparecerán para siempre, ya que con el agua será imposible seguir las.

Nota para el Guardián: En este punto, los jugadores pueden decidir separar a sus investigadores: algunos pueden seguir las huellas (véase **Si se siguen las huellas** a continuación) mientras que otros pueden entrar en la casa (véase **La casa del faro** en la página 15). No sientas la necesidad de detenerles: el ataque inminente de los jaramugos (véase **Un asalto anfibio** en la página 22) puede postergarse hasta que todos se reúnan dentro de la casa en cuanto los que estén fuera hayan encontrado el cuerpo de Turner y hayan tenido ocasión de examinarlo (ver **La espesura** más adelante). Si los investigadores se separan, procura alternar entre los dos grupos de jugadores mientras exploran para que ninguno se quede mucho tiempo sin hacer nada. Si el grupo se divide, ya sea en este momento o dentro del faro, la aventura durará más de una hora.

SI SE SIGUEN LAS HUELLAS

Una tirada con éxito de **Seguir rastros** determina que las huellas de animal llegaron por el sendero desde la espesura, mientras que las pisadas de botas van de la puerta de la casa hacia los árboles. Como están por debajo, las huellas de botas se habrán dejado antes. Al seguir las, acabarán conduciendo al cadáver de Michael Turner, escondido en un bosque cercano (ver **La espesura** a continuación).

El sendero que discurre por el lateral de la casa no tarda en bifurcarse. La ramificación conduce a otra puerta, la de la cocina. El sendero principal pasa junto al faro hasta una ducha rudimentaria situada al aire libre (una bañera con una alcachofa improvisada y un techo de madera, que funciona gracias a una cisterna

situada sobre la techumbre que recoge el agua de lluvia) y una letrina exterior, antes de atravesar la espesura de la isla hasta el embarcadero de la costa sur.

Justo al borde del sendero y detrás del faro hay dos cobertizos. El más pequeño contiene un generador eléctrico que está encendido y grandes cantidades de gasolina y leña. Hay una gotera en el tejado de este cobertizo; la lluvia salpica los aparatos eléctricos que hay debajo. Todos los materiales necesarios para arreglar el tejado se encuentran en el cobertizo que hay al lado, aunque se precisa una tirada con éxito de la especialidad relevante de **Arte/Artesanía** (algo como **Carpintería**) o bien una tirada con éxito Difícil de **Mecánica** para llevar a cabo las reparaciones.

El segundo cobertizo, más grande, es claramente un taller. Contiene diversos materiales, piezas mecánicas, herramientas, lámparas de aceite y un banco de trabajo. Los investigadores pueden fabricar con rapidez un arma usando las múltiples herramientas que hay en el cobertizo; estas armas improvisadas causan 1D4 puntos de daño (más la Bonificación al daño pertinente). También hay un martillo, clavos y láminas de hierro onduladas que se pueden usar para arreglar el tejado del cobertizo del generador. Hay además muchos destornilladores y escoplos que se pueden utilizar para abrir el cajón cerrado del escritorio (ver **Estudio**, página 15).

Creando tensión

El tiempo que pasan los investigadores en el exterior no lo hacen solos. Recuerda que hay muchos jaramugos vagando por la isla y buscando las monedas perdidas. Sin embargo, no quieras revelarlos aún. Lo mejor es crear tensión y asustar a los investigadores: puedes mencionar un susurro entre las hojas, claramente ajeno al fuerte viento; siluetas extrañas percibidas por el raballo del ojo y la evidente sensación de que alguien (o algo) los está observando. Si quieres puedes pedir una tirada combinada de **Escuchar** y **Descubrir**, pero si los investigadores ven u oyen algo, los jaramugos habrán desaparecido antes de que puedan averiguar algo más.

La espesura

Si los investigadores siguen con éxito las huellas por el sendero, no tardarán en encontrarse con un cadáver espantosamente mutilado, el de Michael Turner. Es una carnicería: han sacado, cortado y pisoteado por el suelo sus entrañas. Junto al cuerpo hay una linterna rota. Es evidente que ha muerto hace poco.

Encontrar el cadáver cuesta a los investigadores 1/1D4+1 puntos de Cordura. Si el agente federal está en juego y es quien encuentra el cuerpo, entonces su pérdida de Cordura es de 1/1D6.

Una tirada de **Primeros auxilios** o de **Medicina** descubre lo siguiente:

- ⑨ Un éxito Normal revela que Turner seguramente fue destrozado por algún tipo de animal, ya que hay marcas extrañas de dientes y garras en su cuerpo.
- ⑨ Un éxito Difícil revela que Turner ha fallecido hace muy poco; no más de una hora, de hecho.
- ⑨ Un éxito Extremo revela unas agujas diminutas incrustadas profundamente en su piel.

Si se descubren las agujas, una tirada con éxito Difícil de **Naturaleza** o **Ciencia (Biología o Zoología)** permite concluir que podrían ser púas de algún animal, y probablemente sean venenosas.

Si los investigadores examinan el cuerpo de Turner, encuentran una funda de pistola vacía y una placa del FBI que revela que el auténtico nombre del fallecido es Warren Thomas. Si el agente federal está presente, puede confirmarlo (si quiere). Aunque

cabe la posibilidad de que no haya revelado su verdadera identidad al resto de los investigadores, en cuyo caso puede que prefiera guardar silencio... de momento. Un revólver de seis balas, un Smith & Wesson Special del calibre .38, yace enredado entre las entrañas de Turner; en el tambor solo quedan cinco balas y un casquillo vacío. Fuera lo que fuese aquello que atacó a Turner, el agente solo tuvo ocasión de efectuar un disparo antes de soltar el arma. El revólver causa 1D10 de daño cuando se dispara con éxito a un oponente.

El embarcadero sur

Los investigadores siguen por el sendero trillado y atraviesan el bosque hasta encontrar otro embarcadero desvencijado, donde hay amarrado un bote pintado de amarillo. A lo lejos se ven las luces de un pueblo pequeño, y al sursuroeste se distinguen las famosas canteras de granito de Rockport.

Una tirada de **Descubrir**, usando los prismáticos encontrados en **El estudio** (página 15), revela lo siguiente:

~ Investigadores locos ~

No te olvides de que, si un investigador pierde 5 Puntos de Cordura o más en una sola tirada, o si se las apaña para perder en total al menos una quinta parte de su Cordura inicial durante el transcurso de la aventura, hay muchas posibilidades de que sufra una locura temporal o indefinida. Para que sea más fácil llevar la cuenta de esos puntos, abajo tienes las puntuaciones iniciales de Cordura de todos los personajes pregenerados, junto con el número de puntos que deben perder para sucumbir a una locura indefinida. También se incluyen sugerencias para episodios de locura y acciones involuntarias para la locura tanto temporal como indefinida; cada episodio dura 1D10 asaltos.

EL ANTICUARIO

COR: 50

Locura indefinida: Cuando pierda 10 Puntos o más.

Acción involuntaria: Deja caer cualquier cosa que tenga en las manos.

Episodio de locura: Paranoia; acaba convencido de que todo el mundo conoce su pasado y quiere entregarle a la policía a la primera de cambio. «¿Por qué me miras así, eh? ¿Qué sabes? ¡Dímelo! ¡Dímelo!».

EL AGENTE FEDERAL

COR: 65

Locura indefinida: Cuando pierda 13 Puntos o más.

Acción involuntaria: Dispara su pistola en una dirección al azar (si la está empuñando) o arroja el objeto más cercano contra un objetivo al azar.

Episodio de locura: La situación se ha vuelto insostenible, así que el agente federal intenta huir. «No puedo más. Este lugar. Vosotros. ¡Me voy y no podéis hacer nada para detenerme!».

EL BIÓLOGO MARINO

COR: 60

Locura indefinida: Cuando pierda 12 Puntos o más.

Acción involuntaria: Se queda paralizado.

Episodio de locura: No puede hacer nada excepto recitar nombres de especies en un tono de voz estrangulado. «*Homarus americanus*. *Callinectes sapidus*. *Centropristis striata*. *Prionace glauca*. *Cynoscion regalis*...».

EL ARTISTA

COR: 60

Locura indefinida: Cuando pierda 12 Puntos o más.

Acción involuntaria: Se desmaya durante un asalto.

Episodio de locura: O bien sufre de ictiofobia (miedo a los peces), o de talasofobia (miedo al mar o a viajar por mar), según lo que provoque el episodio de locura.

- ⊙ Un éxito Normal hace que los investigadores se fijen en una lucecita distante (la linterna del híbrido de profundo en la costa de Folly Point).
- ⊙ Un éxito Difícil identifica otro bote amarillo amarrado en el muelle de la orilla opuesta, en tierra firme.
- ⊙ Un éxito Extremo revela que los dos botes amarillos parecen tener el mismo tamaño y diseño.

Nota para el Guardián: En una partida más larga, puedes permitir que los investigadores tomen el bote para navegar hasta la costa y enfrentarse al híbrido de profundo que aguarda allí; hasta podrían encontrar el cadáver del pobre Samuel Smith. Sin embargo, para una partida de una hora, recomendamos que mantengas a los investigadores confinados en la isla. Quizá el mar embravecido por la tormenta haya dañado el bote amarillo. O puede que las olas sean demasiado altas como para intentar llegar a tierra firme en una barcaza tan pequeña y frágil. ¿No sería mejor si buscaran una radio para pedir ayuda? Aunque claro, si no visitan el embarcadero sur hasta después de desentrañar el misterio y pelear con los jaramugos, el bote podría servir como vía de escape. Pero en ese caso habrá un híbrido de profundo esperándoles en la otra orilla...

LA CASA DEL FARO

Al otro lado de la puerta principal entreabierta se extiende un largo pasillo central con dos puertas a cada lado que conducen a las cuatro habitaciones de la casa: el estudio, el dormitorio, la cocina y la despensa. El corredor termina en una escalera de caracol que sube hasta la sala de mantenimiento del faro.

Aunque todas las habitaciones parecen estar equipadas con bombillas eléctricas, solo las luces del estudio están encendidas. Con suerte, los investigadores que han visto la luz o han advertido que el generador sigue funcionando a la perfección se preguntarán por qué el faro se quedó a oscuras cuando es obvio que la electricidad aún funciona.

Pasillo

La luz del pasillo no está encendida, pero la del estudio debería (con suerte) captar la atención de los investigadores. Si se enciende la luz del pasillo, lo primero que se ve son las tres perchas para abrigos que hay junto a la puerta, de las que solo cuelga un chubasquero raído. En una balda bajo las perchas hay dos pares de botas de agua, con espacio para otro par, aunque hay unas zapatillas de andar por casa junto a la balda. Dos linternas de aceite cuelgan de unos ganchos junto al chubasquero; también hay uno vacío que sugiere que falta una lámpara.

Mientras la luz siga encendida, una tirada con éxito de **Descubrir** permitirá hallar dos balas alojadas en el suelo del pasillo; en caso contrario, hace falta un éxito Extremo para verlas. Una tirada con éxito de **Armas de fuego (Arma corta)** o de **INT** determina que las balas fueron disparadas por alguien situado sobre los dos primeros peldaños de la escalera de caracol.

Un rastro de salpicaduras de sangre conduce desde la puerta de la cocina hasta la escalera (después de descubrirlo, pide una tirada de **Cordura**; se pierden 0/1 Puntos de Cordura), donde hay tres monedas grandes de oro tiradas en el suelo. Una tirada con éxito de **Tasación** servirá para determinar que las monedas están hechas de oro macizo. En una cara parece que hay dibujado una especie de obelisco, y la otra está recubierta de símbolos extraños y diseños inquietantes. Una tirada con éxito de **Ciencias ocultas** desvela que los símbolos tienen un significado más profundo y desconocido para los investigadores, pero son parecidos a los que usan ciertas tribus religiosas en los confines más remotos de los mares del sur. Una tirada con éxito de una especialidad relevante de **Arte/Artesanía** o **Naturaleza** identifica el tema marítimo subyacente en los diseños de las monedas.

Nota para el Guardián: Las tiradas de Tasación, Ciencias ocultas, Arte/Artesanía y Naturaleza se pueden combinar si un investigador posee algunas de las habilidades relevantes (o todas). Sean cuales sean las habilidades en las que se tenga éxito al realizar la tirada combinada, se obtendrá la información correspondiente. Y si un investigador fracasa en una parte concreta de la tirada, otro puede intentarlo si posee la habilidad adecuada.

Estudio

El estudio contiene tres sillones, situados más o menos en el centro de la habitación. Además de la puerta que da al pasillo, hay otra junto a los sillones que conduce a la cocina. En cuanto al mobiliario, además de los asientos, hay una mesa a la izquierda de la puerta del pasillo y un secreter en la pared que da al exterior, cerca de la puerta de la cocina. Ambos tienen su respectiva silla de madera al lado. La del secreter está tirada en el suelo; una tirada con éxito de **INT** sugiere que su ocupante se levantó deprisa y volcó la silla en el proceso.

La mesa contiene varios libros sobre cuentos marítimos, un libro sobre aves, un manual de reparación para el faro, una pipa y una bolsa de tabaco, unos prismáticos, una libreta, lápices, acuarelas, pinceles y papel.

Sobre la mesa hay lo que parece ser una pintura a la acuarela recién terminada junto a un montón de pinturas similares. Esta muestra una ventana, donde una figura oscura de ojos grandes mira desde el otro lado del cristal. La ventana se identifica claramente como la misma que hay junto a la mesa del artista. Ver la

acuarela exige una tirada de **Cordura** (se pierden 0/1 Puntos de Cordura). Una tirada con éxito de **Naturaleza o Ciencia (Biología o Zoología)** determina que los ojos de la sombra parecen bulbosos y están situados casi en las sienes, similar a la anatomía de un pez o una rana. Una tirada con éxito de una especialidad relevante de **Arte/Artesanía** (como **Pintura o Dibujo**) sugiere que la acuarela se hizo deprisa, ya que carece del esmero y la delicadeza del resto de pinturas que hay sobre la mesa.

Al revisar las acuarelas bien ordenadas, una imagen llama la atención de los investigadores. Muestra la espesura cercana, ya que se ve el faro y un par de los otros edificios pequeños. En la oscuridad del sendero que conduce hacia la espesura, aparece la silueta de un hombre. A diferencia de la primera pintura, esta tiene fecha: 14 de febrero de 1926. En la libreta hay un tosco boceto de esta acuarela fechado del día anterior. No hay ningún boceto para la primera pintura.

En el otro lado de la habitación, el secreter está cerrado, pero no con llave. Al abrirlo, se descubre una taza de café medio vacía aún caliente y muchos materiales de papelería: sobres, sellos, papel, botes de tinta y bolígrafos. El resto del escritorio está repleto de un batiburrillo de facturas para tasaciones de monedas procedentes de diversas tiendas de antigüedades de Rockport; los presupuestos varían de dos a cinco dólares y todas llevan fecha de febrero de 1926. Si se han encontrado las monedas en el pasillo, una tirada con éxito de **Tasación** revela que, aunque algunas tiendas han cobrado un precio justo, está claro que otras intentaban aprovecharse de la persona que solicitó valorar las monedas.

Debajo de un catálogo de numismática hay varias cartas de tiendas de antigüedades, bibliotecas y universidades más lejanas. Cada carta empieza con un «Estimado señor Cassidy», seguido

de una disculpa en la que el remitente explica que es incapaz de determinar el origen de las monedas descritas en la carta recibida. Sin embargo, todos estos remitentes expresan su ferviente deseo de ver una muestra real para llevar a cabo un análisis apropiado y minucioso.

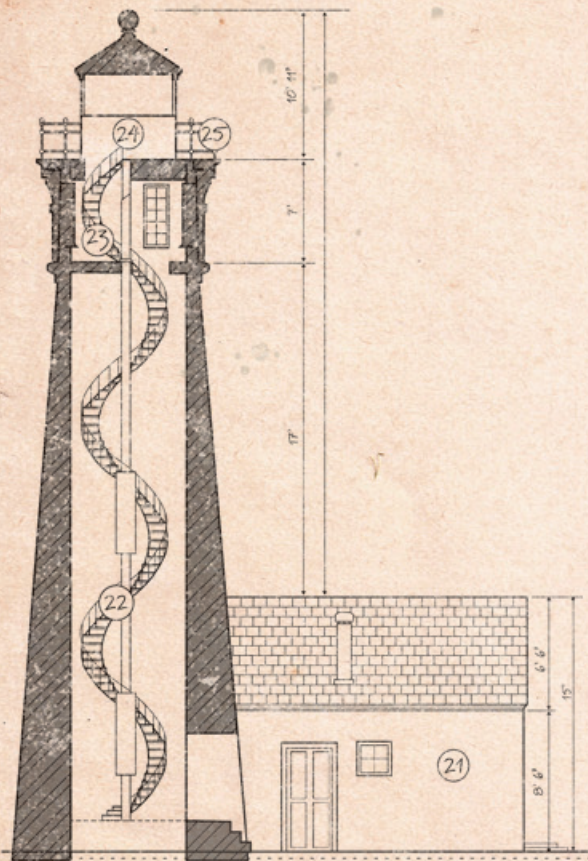
Una tirada con éxito de **Buscar libros** revela que, en general, las cartas siguen un orden cronológico: la primera data del 8 de marzo de 1926, mientras que la última es del 2 de abril de 1926. Esta procede de la señorita Anna Tilton, de la Sociedad de Newburyport (**Nota: Sin luz 1**).

El escritorio también tiene dos cajones. El de la izquierda está abierto, pero hay una llave rota en la cerradura. El cajón contiene una caja de madera vacía con un forro de terciopelo verde que tiene un hueco con la forma de un revólver. Hay seis balas sueltas en el mismo cajón. El de la derecha está cerrado; la cerradura puede abrirse superando una tirada de **Cerrajería**, o bien forzarse con una tirada exitosa de **FUE** y un cuchillo de cocina, un destornillador o un cincel, que se pueden encontrar en el taller de fuera (**Si se siguen las huellas**, página 13). Si se abre el cajón, dentro se hallará un pequeño diario que pertenecía a George Cassidy (**Nota: Sin luz 2**). La portada muestra un boceto rudimentario de un obelisco: la misma imagen que aparece en las monedas (si los investigadores las han visto). La última entrada se corta de repente, como si alguien hubiera interrumpido a Cassidy mientras escribía.

Nota para el Guardián: Si el anticuario está presente, reconocerá la letra de Cassidy y una referencia a sí mismo (en la entrada del 16 de febrero).



· FARO · DE · BEACON · ISLAND ·
· HOWARD · Y · ROBESON · · ARQUITECTOS ·
· FOLLY · POINT · · · · · MASSACHUSETTS ·



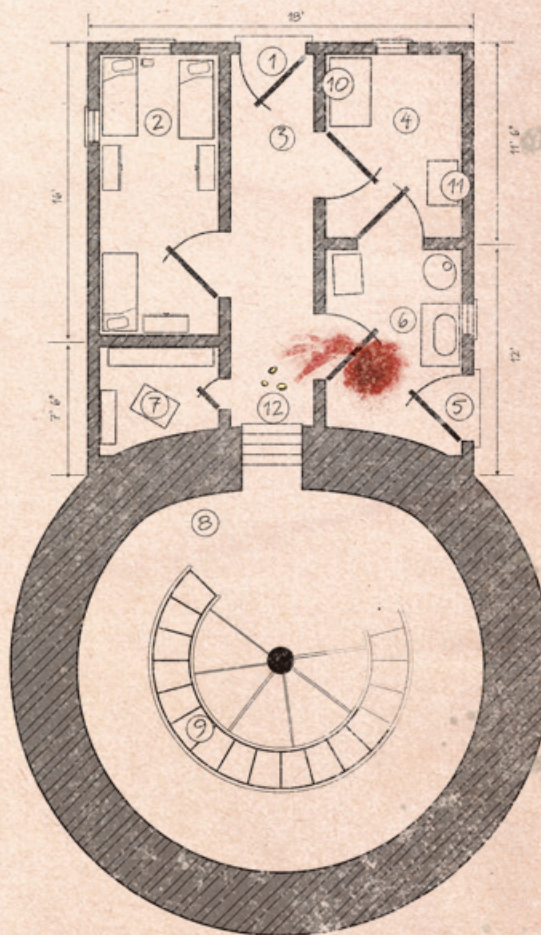
· ALZADO DE LA CARA ESTE ·

ELEMENTOS DEL ALZADO LATERAL

Nº	ELEMENTO
21.	Exterior de la casa
22.	Escalera
23.	Sala de mantenimiento
24.	Sala de la linterna
25.	Balcón

DETALLE DE LA PLANTA

Nº	ELEMENTO
1.	Puerta principal
2.	Dormitorio
3.	Pasillo central
4.	Estudio
5.	Puerta de la cocina
6.	Cocina
7.	Despensa
8.	Torre del faro
9.	Escalera hacia la linterna
10.	Mesa de dibujo
11.	Secreter
12.	Oro de Innsmouth



· PLANTA ·



Nota : Sin luz 1



LA SOCIEDAD DE NEWBURYPORT
NEWBURYPORT ESSEX COUNTY MASSACHUSETTS

A 2 de abril de 1926.

Estimado señor Cassidy:

Gracias por su carta con fecha del 28 de febrero de este año.

Debo decirle que, de hecho, reconozco la moneda que describe. O al menos reconozco el estilo de decoración, ya que tenemos una pieza de un origen similar en nuestro museo de Newburyport. Así pues, sospecho que su moneda procede de los alrededores de Innsmouth, y solo los lugareños de ese pueblo trasnochado podrán revelarle su auténtico valor... para ellos, al menos.

Sin embargo, si valora su alma inmortal, le aconsejo encarecidamente que no contacte con ningún habitante de ese lugar. Nada bueno ha salido de tratar con Innsmouth. A cambio, la Sociedad de Newburyport estaría encantada de comprar a precio de mercado todas las monedas que tenga usted en su posesión, una vez se haya confirmado su autenticidad.

Si desea realizar una visita al museo de la Sociedad en cuanto le sea posible, dispondré que nuestro tasador examine las monedas, después de lo cual podremos acordar un precio justo para su venta.

Una vez más, señor Cassidy, le recomiendo encarecidamente que no comparta su hallazgo con ningún habitante de Innsmouth. Creo que es lo mejor para todos los interesados.

Reciba un cordial saludo,

Señorita Anna Tilton

Nota : Sin luz 2

13 de febrero de 1926

He encontrado algo en uno de mis paseos. ¡Una moneda! He seguido andando y he encontrado otra, y luego otra! Sé que son de oro. También he encontrado piezas mecánicas. Me parece que son de un barco. Se habrá hundido hace poco, pero no recuerdo haber oído nada sobre un naufragio últimamente. A menos que naufragase durante la tormenta de anoche, cuando se fueron la luces.

Será mejor que lo mantenga en secreto. No quiero que los otros dos se lleven una parte del pastel. Usaré este diario para documentar mis hallazgos. ¡Seguro que valen un dineral!

16 de febrero de 1926

El catálogo de numismática que compré en Folly Point es inútil. Lo único que he sacado en claro es que las monedas son antiguas. Muy antiguas.

He solicitado quedarme indefinidamente como farero, al menos hasta asegurarme de que no queda nada aquí que me llene los bolsillos. Tengo que encontrar una buena pista sobre estas monedas e irme adonde el dinero me lleve. en Rockport.

A lo mejor debería escribir a algunos de mis antiguos «colegas» para ver si me pueden ayudar. Y ya que estoy, también debería probar suerte en las tiendas de antigüedades tan elegantes que hay

10 de marzo de 1926

Cada vez es más difícil encontrar monedas. Como los otros dos miembros del equipo no ayudan, la cosa se complica. Es difícil buscar sin que se den cuenta. Espero que no me causen problemas. Aun así, he llenado una bolsa pequeña que llevo encima siempre.

3 de abril de 1926

He encontrado una buena pista. Tengo que enviar una carta a Insmouth y estoy seguro de que podré salir de esta apesadumada isla para siempre.

Creo que Michael me vigila. He comprado una pistola solo por si acaso.

11 de abril de 1926

Smith ha dicho que dejará el faro mañana por la mañana. Dice que le da igual incumplir el contrato: está harto de esta isla y de todo lo que hay en ella. Al menos así habrá un par de ojos menos vigilándome. Aunque aún sigo atrapado con ese fisgón de Michael.

Smith dice que la radio se ha vuelto a averiar después de pasarse medio día hablando con los jefes. Asegura que la arreglará antes de irse.

He contado mis monedas solo para asegurarme de que no me ha robado ninguna mientras dormía.

He visto a Michael asomarse por la ventana para espiar mis paseos diarios. Tengo que ir con más cuidado.

12 de abril de 1926

Smith se ha ido sin avisar. Ni Michael ni yo hemos visto cómo se marchaba. No se ha llevado sus pinturas, y eso es un poco raro. El muy asqueroso tampoco ha arreglado la radio antes de irse. Me pondré a ello esta noche.

Michael ha ido a ver algo fuera. Está paranoico. Creo que mete algo más que tabaco en esa pipa suya. Al menos tengo más tiempo para escribir. No sé nada de

Cocina

En la cocina hay un fregadero con unos platos sucios y una olla, una mesa con tres sillas y tres puertas: una conduce fuera, otra da al pasillo y la última, al estudio. En la esquina más alejada hay un fogón de leña; en la chimenea contigua hay una tetera que aún está caliente. Una de las sillas está rota en el suelo, y a su lado hay un pequeño charco de sangre.

Una tirada con éxito de **INT** sugiere que la silla podría haberse usado como arma, mientras que una tirada con éxito de **Primeros auxilios** o **Medicina** determina que el charco de sangre es reciente y se ha formado en la última hora; un éxito **Difícil** en cualquiera de estas tiradas sugiere que hay algo extraño en la sangre, mientras que un éxito **Extremo** insinúa que su origen podría no ser humano.

En uno de los cajones de la cocina se guarda el único cuchillo afilado disponible. Uno de los investigadores puede querer cogerlo para usarlo como arma (1D3 de daño, más la Bonificación al daño pertinente) o bien para forzar la cerradura del cajón cerrado del escritorio.

Nota : Sin luz 3

GEORGE CASSIDY TENÍA
ANTECEDENTES PENALES.
¿RELACIONADO CON
CONTRABANDO?

LUCES EN EL AGUA.
¿BOTE PEQUEÑO?

PIEZAS DE BARCO EN LA
PLAYA NORTE.

MONEDAS DE ORO EN LA
PLAYA NORTE.

MÁS GRANDE QUE
CONTRABANDO NOCTURNO.
¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

SMITH VIO A ALGUIEN EN
LOS ÁRBOLES Y MIRANDO
POR LA VENTANA.

¿HOMBRES EN LA ISLA
DE NOCHE?

¿QUIÉN CROA?

¿RANAS?

Dormitorio

El dormitorio contiene tres camas bien hechas. Hay un montón de libros ordenados en una esquina. También hay tres armarios grandes, cada uno con jabón, toallas, sábanas limpias y más mantas. Los que pertenecen a Turner y Cassidy contienen diversas prendas junto con pequeños objetos personales; el armario de Smith solo guarda sábanas y toallas.

Una tirada con éxito de **Descubrir** revela una moneda de oro, seis balas sueltas y una libreta de bolsillo (**Nota: Sin luz 3**) dentro del colchón de Turner. Si el agente federal está presente, gana un dado de bonificación en la tirada, ya que sabe dónde buscar los escondites de su colega. Turner fue destinado a Beacon Island como agente de incógnito para investigar el transporte de cargamentos ilegales por las rutas comerciales populares después de descubrir un fragmento del casco de un barco sin identificar en las aguas cercanas.

Despensa

El almacén de alimentos del faro está lleno de estantes, todo bien ordenado y con todo tipo de comida liofilizada, encurtidos y conservas, suficiente como para que sobrevivan tres personas aisladas del continente durante varios meses.

Sala de mantenimiento del faro

Tras subir la escalera del pasillo, los investigadores llegan a la sala de mantenimiento del faro, localizada justo debajo de la sala de la linterna. El mecanismo usado para encender la linterna está instalado en el techo y, por el ruido que hace, parece que aún funciona. Otro tramo de escalones sube hasta la sala superior atravesando una trampilla.

Hay varias cajas almacenadas aquí; cada una contiene una bombilla de reemplazo para la linterna del faro. También hay un banco de trabajo pequeño y una caja de herramientas. Sobre el banco hay un registro del mantenimiento que se le ha realizado al faro.

Una tirada con éxito de **Mecánica** o **Electricidad** determina que la mayoría de registros son pura rutina; sin embargo, una entrada llama la atención: el 12 de febrero de 1926, unos problemas con el cableado causaron que la bombilla del faro se consumiera antes de lo previsto. En el registro consta cómo el cortocircuito causado por la avería de la bombilla, sumado a la fuerte tormenta, dificultó su reparación, con lo que el faro permaneció en completa oscuridad durante varias horas.

Nota para el Guardián: Esta avería fue la causa directa del naufragio del barco que se dirigía a Innsmouth.

Frente al banco de trabajo hay una mesa con una radio a medio reparar. Una tirada con éxito de **Electricidad** bastará para arreglar la radio. Si quieren, los investigadores pueden llamar para pedir ayuda a los guardacostas locales, quienes les prometen enviar a alguien para rescatarlos en cuanto sea posible. Una pifia o el fracaso en una tirada forzada dejan la radio inutilizada de forma permanente. Parece que han volcado la silla de la mesa, por lo que hay que moverla para acceder a la escalera que conduce a la sala de la linterna.

La linterna del faro

Una escena lluviosa y sangrienta recibe a los investigadores que llegan a la sala de la linterna. Dos paneles de cristal de la vidriera se han roto de algún modo; los fragmentos crujen al pisarlos. La lluvia entra por los agujeros y hace que la tarima de metal se vuelva resbaladiza. Además, el suelo está manchado por la sangre derramada de los cadáveres de dos hombres y dos extrañas criaturas con rasgos de pez (véase **Jaramugos** en los **Perfiles de monstruos**, página 24) que yacen dentro de la estrechez de la sala. Una de las criaturas se aferra con los dientes, incluso muerta, al cuello de un hombre. Esta sangrienta imagen exige una tirada de **Cordura** (1/1D4+1 de pérdida; 1/1D6 para el anticuario si está presente).

Nota para el Guardián: Si el anticuario está presente, reconocerá el cadáver como el de su antiguo colega, George Cassidy.

El registro de los cuerpos revela muchas cosas interesantes. El cadáver más cercano a la escalera tiene una pinta muy extraña. El hombre, embozado en un pesado impermeable con capucha, parece tener una cabeza estrecha y unos colgajos de piel pronunciados alrededor del cuello y la mandíbula. También parece sufrir alguna enfermedad cutánea, a juzgar por su color gris y su textura áspera. Sus ojos protuberantes y acuosos miran sin ver hacia el cuerpo de Cassidy. Una tirada con éxito de **Primeros auxilios** o **Medicina** confirma que le han disparado dos veces y que esas heridas de bala le produjeron la muerte.

Una de las criaturas muertas yace junto a este hombre extraño. Ambas (esa y la que está agarrada al cuerpo de Cassidy) también han recibido disparos: una en el ojo y otra en el abdomen. Aparte de sus obvios rasgos de pez y su naturaleza anfibia, esta especie no está registrada en ningún libro que conozcan los investigadores (no hace falta ninguna tirada si el biólogo marino está presente; de lo contrario, es necesaria una tirada con éxito de **Naturaleza** o una **Ciencia** relevante, como **Biología** o **Zoología**). A juzgar por sus musculosas patas, estas insólitas criaturas marinas deben de tener mucha movilidad en tierra, aunque viendo sus aletas y branquias está claro que su entorno natural es el mar.



Al inspeccionar a las criaturas pez, la mencionada tirada de **Naturaleza** o **Ciencia (Biología o Zoología)** descubre lo siguiente:

- ⑨ Un éxito Normal indica que las balas que impactaron en ambas criaturas solo las mataron porque entraron por las partes más blandas, carnosas y vulnerables de sus cuerpos. El resto de su exterior escamoso, aunque se puede penetrar, es grueso y duro, como una especie de armadura natural. Es evidente que los tiros de Cassidy, para lo que le sirvieron, fueron «de chiripa».
- ⑨ Un éxito Difícil revela unas agujas viscosas ocultas dentro de las aletas dorsales de las criaturas. Si los investigadores ya las han descubierto en el cuerpo de Turner, las reconocerán de inmediato. De no ser así, concluirán que posiblemente usen esas agujas como proyectiles contra sus presas.
- ⑨ Un éxito Extremo sugiere que las agujas están indudablemente recubiertas por un veneno que segregan las propias criaturas, aunque su naturaleza no se puede determinar sin una prueba de laboratorio apropiada.

El último cadáver pertenece a Cassidy. Escondida bajo la camisa del difunto farero, atada alrededor de su cuello con un cordón grueso de cuero, hay una bolsa que contiene unas extrañas monedas de oro. Sus manos aún calientes aferran con fuerza un revólver de seis balas (un Colt M1877). Todas las balas del tambor se han disparado. Parece que el arma coincide en tamaño y forma con la que faltaba en el cajón del escritorio del piso de abajo; una vez recargada, causa 1D8 de daño por disparo.

Contando las dos balas del hombre extraño y las dos que hay alojadas en las criaturas anfibias, faltan dos balas. Una tirada con éxito de **Descubrir** permite identificar un orificio de bala en la lente de la linterna; el proyectil que lo causó parece haber roto la bombilla del interior antes de proseguir hasta atravesar un panel de cristal de la sala. Esto al menos explica por qué el faro dejó de funcionar a las ocho de la tarde. No es difícil suponer que la otra bala destruyó la segunda ventana rota.

Cualquier jugador con al menos un 20% en **Mecánica** sabe que, sin una lente de repuesto, es imposible hacer que el faro vuelva a funcionar por completo. Si han registrado la sala de mantenimiento, los investigadores sabrán que no hay ninguna almacenada; sin embargo, cambiar la bombilla supondrá un arreglo temporal. Para lograrlo necesitarán al menos cuarenta minutos y una tirada con éxito de **Mecánica**.

Por desgracia, el tiempo no está de su parte, porque los jaramugos que siguen en la isla han advertido la presencia de los investigadores y se están preparando para atacar.

UN ASALTO ANFIBIO

Una vez los investigadores hayan podido explorar todo el faro y la casa, o si han optado por seguir el sendero, en cuanto hayan recorrido la isla y encontrado el cadáver de Turner, es hora de que los jaramugos restantes inicien su ofensiva. Aunque no son unas criaturas muy inteligentes, los jaramugos que hay fuera (los que mataron a Turner) han vagado por la isla en busca de monedas, tal y como les ordenó su amo, uno de los híbridos de profundo. Pero ya ha pasado un tiempo y se han dado cuenta de que no están solos en la isla. Así pues, optarán por cumplir sus otras órdenes: deshacerse de cualquiera que se interponga entre ellos y las monedas perdidas.

Por el bosque

Si hay investigadores en la espesura o en el embarcadero sur, una tirada combinada con éxito de **Escuchar** y **Descubrir** les alerta de un movimiento cercano. Si escudriñan el origen del ruido y el movimiento, verán a unas cuantas criaturas feas y con aspecto de pez que se acercan a paso seguro desde los árboles (véase **Jaramugos en Perfiles de monstruos**, página 24). El número de jaramugos viene determinado por el número de investigadores presentes: uno por cada investigador. Ver a las criaturas requiere una tirada de **Cordura** (1/1D4 de pérdida).

***Nota para el Guardián:** Si quieres aumentar la presión, haz que aparezcan más jaramugos que investigadores; sin embargo, estos monstruos pueden ser adversarios bastante duros, dependiendo de las habilidades de los investigadores. Si cabe la posibilidad de que se produzca un combate, recomendamos que haya un jaramugo por investigador... al menos de momento. Pero si tu plan es alentar a los investigadores a huir hacia el faro, es posible que verse superados en número les proporcione el aliciente necesario para batirse en una retirada apresurada.*

Los investigadores tienen que tomar ahora una decisión: salir huyendo o quedarse y luchar. Si deciden luchar, el combate se desarrolla con normalidad. Si los investigadores sobreviven, tienen la opción de dirigirse al faro o intentar escapar con el bote (véase la **Nota para el Guardián** de la sección **El embarcadero sur**, página 14). Si se dirigen hacia el faro y el Guardián lo considera oportuno, entonces pueden aparecer más jaramugos para darles caza.

Si los investigadores se ven perseguidos por una horda de jaramugos, el Guardián puede usar las reglas para persecuciones (*Manual del Guardián*, capítulo 7) interponiendo obstáculos apropiados para entorpecer su huida. Si no se usan las reglas de persecuciones al completo, una tirada enfrentada con éxito de **DES** contra los jaramugos bastará para que los investigadores lleguen a la casa del faro y se refugien en la relativa seguridad

de su interior. Cualquier investigador que falle esta tirada se tropezará con un jaramugo y deberá luchar por su vida o intentar alejarse para seguir huyendo (con una maniobra exitosa de **Combatir [Pelea]**); si obtiene una pifia en la tirada de DES o falla una tirada forzada, el investigador desaparece bajo una horda de jaramugos que muerden y arañan, y ya no se le vuelve a ver nunca más.

Asediados

Si algunos de los investigadores entraron en el faro mientras los otros exploraban la isla, los primeros sabrán del ataque de los jaramugos cuando sus compañeros, presas de un pánico indudable, irrumpen en la casa para refugiarse. Esto les da a los investigadores la oportunidad de hacerse fuertes en el faro y trazar un plan apresurado para defenderse de los pequeños aunque peligrosos asaltantes. Esto puede incluir arreglar la radio para llamar pidiendo ayuda, si no lo han hecho ya.

Nota para el Guardián: *Si diriges El faro sin luz como una aventura suelta de terror y supervivencia, puedes hacer que los jaramugos ataquen el edificio en una oleada tras otra hasta que los investigadores se queden sin balas, armas improvisadas o Puntos de Vida, pero solo si tienes la certeza de que tus jugadores disfrutarán de esta situación. De no ser así, no los abrumes y dales al menos la oportunidad de sobrevivir a la noche.*

Pero si todos los investigadores están en la casa y nadie ha pensado en atrancar la puerta delantera, entonces se necesita una tirada con éxito de **Escuchar** para oír las pisadas de las criaturas dentro de la casa o en la escalera que sube a la sala de la linterna. Si han cerrado la puerta principal, los monstruos tendrán que derribarla y el ruido de madera y cristales rotos alertará a los investigadores de la llegada de los jaramugos.

Nota para el Guardián: *Puede que quieras iniciar el ataque contra la casa antes de que los investigadores descubran la macabra escena en lo alto del faro. En tal caso, los jaramugos intentarán empujar a los investigadores hasta la torre, donde deberán elegir entre resistir en la sala de mantenimiento o presentar batalla en la ensangrentada cúpula de la linterna. Combatir en esta última sala impone un dado de penalización en todas las tiradas de tareas físicas debido al suelo resbaladizo y al espacio confinado, además del dado de penalización que puede provocar la avería del generador (ver a continuación).*

Si los investigadores no han arreglado el tejado que cubre el generador, cuando empieza el ataque a la casa el Guardián puede exigir una tirada grupal de **Suerte**; si fracasan, la lluvia ha

arreciado de tal forma que el agua que se cuela por el tejado cortocircuita el generador y sume el faro en la oscuridad. Todo intento de pelear contra los jaramugos sufre un dado de penalización aplicado a las tiradas pertinentes. Si has planeado un enfrentamiento en la sala de la linterna, sugerimos que no pidas esta tirada de Suerte, ya que con dos dados de penalización los investigadores tendrán serias dificultades para conseguir nada.

En cuanto al encuentro fuera del faro, hay un jaramugo por cada investigador. Puede haber más, si el Guardián quiere y según cómo esté transcurriendo la partida (véase la primera **Nota para el Guardián** de esta sección).

Aunque los jaramugos tienen pocos Puntos de Vida, su armadura natural y su capacidad para aguantar grandes cantidades de daño los convierten en adversarios formidables. Si los investigadores son conscientes de sus puntos débiles por haber examinado los cadáveres en la sala de la linterna, pueden intentar apuntar a los ojos y el abdomen de los jaramugos durante el combate. Esto les impone un dado de penalización en la tirada de ataque, pero un éxito demuestra su buena puntería y permite ignorar la armadura de la criatura. De lo contrario, la protección otorgada por el escamoso pellejo de los jaramugos se deberá restar de todo daño infligido.

Nota para el Guardián: *Recuerda que ninguna tirada puede incluir más de dos dados de penalización a la vez, y que se presupone que los monstruos siempre contraatacan en combate, a menos que sean especialmente astutos o inteligentes (cualidades de las que los jaramugos carecen).*

CONCLUSIÓN

Si *El faro sin luz* se desarrolla como una aventura de terror y supervivencia, puede acabar de dos formas: o todos los investigadores mueren, o bien pasa algo que espanta a los jaramugos. Lo último podría ser algo como el amanecer (un recurso usado en muchas películas buenas de terror), o quizá los jaramugos decidan que no vale la pena seguir luchando a ese precio. Si los investigadores hacen funcionar la radio, también podría ser que los guardacostas acudiesen en su rescate, en más de un sentido.

Si, por el contrario, el Guardián ha limitado el número de jaramugos a uno o dos por investigador, el ataque cesará en cuanto la mayor parte de las criaturas (o todas) hayan muerto. No hay refuerzos disponibles, y el híbrido de profundo que aguarda en Folly Point deducirá que el plan se ha frustrado y se retirará para replantearse su estrategia. Si los investigadores lo pasan mal, pero se las apañan para pedir ayuda por radio, los guardacostas aparecen a tiempo para salvarlos justo cuando todo parece perdido.

Nota para el Guardián: Si quieres que la aventura dure más de una hora, quizás el híbrido de profundo de Folly Point decida viajar a la isla en su bote amarillo con unos cuantos jaramugos más, para ver qué está pasando, y se presente justo cuando los investigadores creen que el horror ha terminado. Las puntuaciones de juego del híbrido de profundo están en **Perfiles de monstruos** (página 25).

Si algún investigador sobrevive y aún queda tiempo, permítele que examine cualquier localización que esté por explorar. Si han encontrado el alijo de monedas de Cassidy, entonces deben decidir qué hacer con él; ¡con un poco de suerte, tendrán más sentido común y no contactarán con nadie de Innsmouth!

Si los guardacostas los rescatan, los investigadores deberán pensar con cuidado cómo van a responder las preguntas que les hagan sobre lo que ha pasado en la isla. Las «malas» respuestas pueden llevarles a tierra firme para que el FBI les interroge como parte de la investigación en curso sobre el contrabando local. Curiosamente, es probable que los federales creen su historia sobre las extrañas criaturas marinas; pese a todo, quemarán la ropa de los investigadores, confiscarán sus pertenencias y les obligarán a jurar que guardarán en secreto absoluto los acontecimientos ocurridos el 12 de abril de 1926.

Recompensas

Recompensa a todo investigador superviviente con los siguientes Puntos de Cordura. El Guardián debería premiar con +1D4 Puntos de Cordura adicionales a los investigadores que hayan ideado métodos creativos para combatir a los jaramugos.

- ⑨ Por matar a un jaramugo: +1D4 Puntos de Cordura (máximo por investigador).
- ⑨ Por recuperar el oro de Cassidy: +1D4 Puntos de Cordura.
- ⑨ Por sobrevivir al ataque de los jaramugos: +1D6 Puntos de Cordura.

Epílogo

No te olvides de terminar la aventura con un breve epílogo que ate los cabos sueltos para los jugadores. Puede que también quieras hacer hincapié en los logros particulares de los investigadores. Si deciden vender las monedas que han encontrado, explícales que obtendrán el dinero suficiente para tomarse unas largas y merecidas vacaciones para recuperarse de los horrores que han vivido en Beacon Island. Aunque otra cuestión es si en algún momento volverán a sentirse a salvo cerca del océano...

PERFILES DE MONSTRUOS

Esta sección contiene las características para el principal adversario de *El faro sin luz*, los jaramugos, junto con las características de un híbrido de profundo en caso de que el Guardián quiera ampliar la aventura.

Jaramugos

La cabeza y el cuerpo de un jaramugo son similares a los de un rape. Tiene aletas espinosas y alargadas, brazos musculosos y manos con tres garras afiladas. Además, posee unas piernas fornidas similares a las ancas de una rana, pies palmeados y con garras (como los de un pato), y una cola con forma de aleta gruesa. Solo son parientes lejanos de los híbridos de profundo, pero a veces se han identificado por error como miembros inmaduros de esta especie.

En esta aventura, los jaramugos han sido convocados desde las profundidades del océano para ayudar a los híbridos de profundo de Innsmouth con su tentativa de recuperar las monedas perdidas halladas por George Cassidy.

Tácticas de los jaramugos

Los jaramugos tienden a perseguir a su presa cueste lo que cueste, igual que perros hambrientos, a menos que les ordene lo contrario una criatura que reconozcan como su superior (ya sea un híbrido de profundo o un profundo, pero nunca un humano). Los jaramugos atacan primero dándoles la espalda a sus oponentes y disparando una aguja desde sus aletas dorsales con la esperanza de envenenar y debilitar a su presa, tras lo cual se lanzan inmediatamente al combate cuerpo a cuerpo.

Si no se dirige *El faro sin luz* como una partida de terror y supervivencia, entonces, si el Guardián quiere, los jaramugos que consigan dejar inconscientes a un investigador (ya sea causándole una herida grave o reduciendo a cero sus Puntos de Vida) pueden pasar rápidamente al siguiente objetivo. Si todos los investigadores quedan inconscientes de este modo, los jaramugos seguirán buscando las monedas de oro de Cassidy y se marcharán en cuanto las hayan encontrado todas. De este modo los investigadores inconscientes tendrán la oportunidad de recobrar el sentido, hacer balance de la situación y plantearse otra estrategia.

Jaramugo,

pesadilla de las profundidades marinas

FUE 100	CON 40	TAM 25	DES 80	INT 10
APA —	POD 40	EDU —	COR —	PV 6
BD: +1D4	Corp.: 1	Mov: 8 (10)*	PM: 8	

* *Nadando.*

Combate

Ataques por asalto: 1 (aguja dorsal, garra, mordisco)

Aguja dorsal: Los jaramugos tienen agujas con puntas impregnadas de veneno que disparan desde sus aletas dorsales. Un objetivo puede evitar una aguja lanzada de este modo si consigue una tirada con éxito de Esquivar cuando se enfrenta al ataque de un jaramugo. Sin embargo, a los objetivos que no estén preparados para el ataque de proyectil del monstruo (normalmente porque no saben lo que significa que un jaramugo les dé la espalda) se les puede aplicar un dado de penalización a la tirada de Esquivar. Si la criatura acierta, la víctima debe conseguir una tirada con éxito Extremo de CON para que el veneno no le afecte. Las agujas no causan ningún daño en sí, pero el veneno de acción rápida hace que la víctima lo vea todo borroso y doble durante 1D6+1 asaltos de combate, lo que le impone un dado de penalización para todas sus tiradas mientras dure el efecto. Después de disparar una aguja, el jaramugo empleará ataques cuerpo a cuerpo en todos los asaltos de combate posteriores. Los jaramugos que se agarran a una víctima o que están enzarzados en combate cuerpo a cuerpo no pueden usar esta capacidad.

Agarre: Si un jaramugo consigue una tirada con éxito Extremo en un ataque de mordisco, se agarra a su víctima causando un daño inicial de 1D3+1D4, para luego infligirle 1D3 de daño en cada asalto posterior. Obteniendo una tirada con éxito Difícil de FUE, el investigador puede zafarse de la criatura y apartarla a un lado. Del mismo modo, otros investigadores cercanos que saquen una tirada con éxito Difícil de FUE pueden apartar a un jaramugo que esté agarrado a un compañero. Los jaramugos agarrados a una víctima no son capaces de Esquivar ni pueden atacar con sus agujas dorsales.



Combatir 40% (20/8), daño 1D3+1D4, con un éxito Extremo en el ataque de mordisco le sigue 1D3 de daño por agarre en cada asalto posterior hasta que se aparte al monstruo con una tirada Difícil de FUE

Aguja dorsal 30% (15/6), véase la descripción arriba

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: 3 puntos de escamas. Los ataques con éxito que apunten a los ojos o el abdomen de los jaramugos evitan su armadura. Esos ataques «de chiripa» conllevan un dado de penalización por apuntar a esas zonas en concreto (el vientre o la cara del jaramugo), y solo puede intentarse con la acción de combate del investigador.

Poderes especiales: Visión nocturna; a un jaramugo no le afecta la oscuridad.

Pérdida de Cordura: Ver a un jaramugo produce una pérdida de 1/1D4 Puntos de Cordura.

Habilidades

Olfatear presas 50%.

**Híbrido de profundo,
la progenie degenerada de Innsmouth**

Los híbridos de profundo son el resultado del apareamiento entre un profundo y un humano. A pesar de que el producto de tales uniones suele nacer como un humano normal, durante la adolescencia le sobrevienen cambios en su apariencia y fisiología, lo que se conoce como «la pinta de Innsmouth». Cuando alcanzan la madurez, la mayoría de los híbridos muestran algún tipo de grotesca deformidad, y suelen retirarse a la intimidad de sus hogares clausurados. Pocos años después, el híbrido culmina su transformación en un profundo y se adentra en las profundidades del océano para comenzar una nueva vida.

Híbrido de profundo,

la progenie degenerada de Innsmouth

FUE 65	CON 65	TAM 50	DES 65	INT 65
APA —	POD 50	EDU —	COR —	PV 11
BD: 0	Corp.: 0	Mov: 8 (8)*	PM: 10	

* Nadando.

Combate

Ataques por asalto: 1 (combate desarmado o armado). Los híbridos pueden utilizar armas igual que los humanos.

Combatir 45% (22/9), daño 1D3 o según el arma

Esquivar 30% (12/5)

Armadura: Ninguna.

Poderes especiales: Respirar debajo del agua.

Pérdida de Cordura: Ver a un híbrido produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Habilidades

Escuchar 50%, Nadar 60%, Saltar 45%, Sigilo 46%.

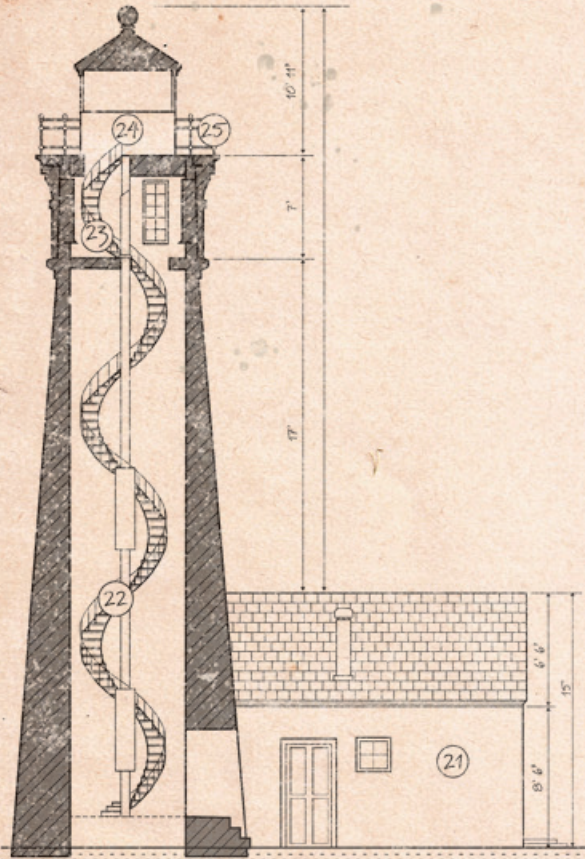
Mapa de Rockport y Folly Point





Mapa de Beacon Island

· FARO · DE · BEACON · ISLAND ·
· HOWARD · Y · ROBESON · · ARQUITECTOS ·
· FOLLY · POINT · · · · · MASSACHUSETTS ·



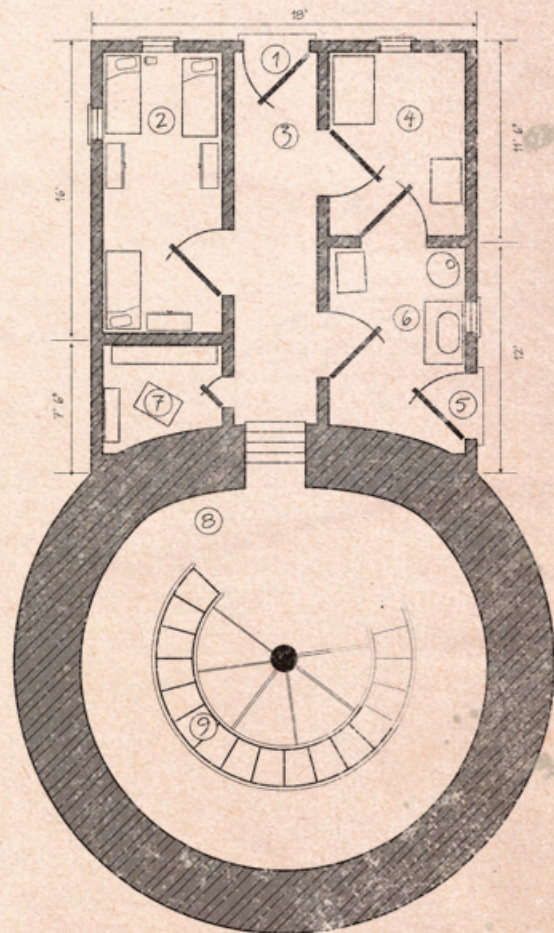
· ALZADO DE LA CARA ESTE ·

ELEMENTOS DEL ALZADO LATERAL

Nº	ELEMENTO
21.	Exterior de la casa
22.	Escala
23.	Sala de mantenimiento
24.	Sala de la linterna
25.	Balcón

DETALLE DE LA PLANTA

Nº	ELEMENTO
1.	Puerta principal
2.	Dormitorio
3.	Pasillo central
4.	Estudio
5.	Puerta de la cocina
6.	Cocina
7.	Despensa
8.	Torre del faro
9.	Escalera hacia la linterna



· PLANTA ·



LA SOCIEDAD DE NEWBURYPORT

NEWBURYPORT ESSEX COUNTY MASSACHUSETTS

A 2 de abril de 1926.

Estimado señor Cassidy:

Gracias por su carta con fecha del 28 de febrero de este año.

Debo decirle que, de hecho, reconozco la moneda que describe. O al menos reconozco el estilo de decoración, ya que tenemos una pieza de un origen similar en nuestro museo de Newburyport.

Así pues, sospecho que su moneda procede de los alrededores de Innsmouth, y solo los lugareños de ese pueblo trasnochado podrán revelar su auténtico valor... para ellos, al menos.

Sin embargo, si valora su alma inmortal, le aconsejo encarecidamente que no contacte con ningún habitante de ese lugar. Nada bueno ha salido de tratar con Innsmouth. A cambio, la Sociedad de Newburyport estaría encantada de comprar a precio de mercado todas las monedas que tenga usted en su posesión, una vez se haya confirmado su autenticidad.

Si desea realizar una visita al museo de la Sociedad en cuanto le sea posible, dispondré que nuestro tasador examine las monedas, después de lo cual podremos acordar un precio justo para su venta.

Una vez más, señor Cassidy, le recomiendo encarecidamente que no comparta su hallazgo con ningún habitante de Innsmouth. Creo que es lo mejor para todos los interesados.

Reciba un cordial saludo,

Señorita Anna Tilton

Nota : Sin luz 2

13 de febrero de 1926

He encontrado algo en uno de mis paseos. ¡Una moned! He seguido andando y he encontrado otra. ¡y luego otra! Sí que son de oro. También he encontrado piezas mecánicas. Me parece que son de un barco. Se habrá hundido hace poco, pero no recuerdo haber oído nada sobre un naufragio últimamente. A menos que naufragase durante la tormenta de anoche, cuando se fueron la luces.

Será mejor que lo mantenga en secreto. No quiero que los otros dos se lleven una parte del pastel. Usaré este diario para documentar mis hallazgos. ¡Seguro que valen un dineral!

16 de febrero de 1926

El catálogo de numismática que compré en Folly Point es inútil. Lo único que he sacado en claro es que las monedas son antiguas. Muy antiguas.

He solicitado quedarme indefinidamente como farero, al menos hasta asegurarme de que no queda nada aquí que me llene los bolsillos. Tengo que encontrar una buena pista sobre estas monedas e irme adonde el dinero me lleve. en Rockport.

A lo mejor debería escribir a algunos de mis antiguos «colegas» para ver si me pueden ayudar. Y ya que estoy, también debería probar suerte en las tiendas de antigüedades tan elegantes que hay

10 de marzo de 1926

Cada vez es más difícil encontrar monedas. Como los otros dos miembros del equipo no ayudan, la cosa se complica. Es difícil buscar sin que se den cuenta. Espero que no me causen problemas. Aun así, he llenado una bolsa pequeña que llevo encima siempre.

3 de abril de 1926

He encontrado una buena pista. Tengo que enviar una carta a innsmouth y estoy seguro de que podré salir de esta apesadumada isla para siempre.

Creo que Michael me vigila. He comprado una pistola solo por si acaso.

11 de abril de 1926

Smith ha dicho que dejará el faro mañana por la mañana. Dice que le da igual incumplir el contrato: está harto de esta isla y de todo lo que hay en ella. Al menos así habrá un par de ojos menos vigilándome. Aunque aún sigo atrapado con ese fisgón de Michael.

Smith dice que la radio se ha vuelto a averiar después de pasarse medio día hablando con los jefes. Asegura que la arreglará antes de irse.

He contado mis monedas solo para asegurarme de que no me ha robado ninguna mientras dormía.

He visto a Michael asomarse por la ventana para espiar mis paseos diarios. Tengo que ir con más cuidado.

12 de abril de 1926

Smith se ha ido sin avisar. Ni Michael ni yo hemos visto cómo se marchaba. No se ha llevado sus pinturas, y eso es un poco raro. El muy asqueroso tampoco ha arreglado la radio antes de irse. Me pondré a ello esta noche.

Michael ha ido a ver algo fuera. Está paranoico. Creo que mete algo más que tabaco en esa pipa suya. Al menos tengo más tiempo para escribir. No sé nada de

Nota : Sin luz 3

GEORGE CASSIDY TENÍA
ANTECEDENTES PENALES.
¿RELACIONADO CON
CONTRABANDO?

LUCES EN EL AGUA.
¿BOTE PEQUEÑO?

PIEZAS DE BARCO EN LA
PLAYA NORTE.

MONEDAS DE ORO EN LA
PLAYA NORTE.

MÁS GRANDE QUE
CONTRABANDO NOCTURNO.
¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

SMITH VIO A ALGUIEN EN
LOS ÁRBOLES Y MIRANDO
POR LA VENTANA.

¿HOMBRES EN LA ISLA
DE NOCHE?

¿QUIÉN CROA?

¿RANAS?

AÑOS 20

Nombre
 Jugador
 Ocupación **Anticuario**
 Género Edad **39**
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

CARACTERÍSTICAS

FUE	65	32 13	DES	75	37 15	POD	55	27 11
CON	55	27 11	APA	60	30 12	EDU	75	37 15
TAM	55	27 11	INT	55	27 11	Mov	9	+1 -1

La llamada de
CTHULHU

PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
		13	14	15	16
Máximo	11	17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial **55** Máxima **99**

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo	11	21	22	23	24	25

Agotada

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)%	☐ Conducir maquinaria (01%)%	Mitos de Cthulhu (00%)%
Armas de fuego	☐ Contabilidad (05%)% 25	☐ Nadar (20%)% 30
☐ (Arma corta) (20%)% 45	Crédito (00%)% 30	☐ Naturaleza (10%)%
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)%	☐ Derecho (05%)% 55	☐ Orientarse (10%)% 40
☐%	☐ Descubrir (25%)% 50	☐ Persuasión (10%)%
☐ Arqueología (01%)%	☐ Disfrazarse (05%)%	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	☐ Electricidad (10%)%	☐ Embarcación% 21
☐%	☐ Encanto (15%)% 45	☐ Primeros auxilios (30%)% 30
☐%	☐ Equitación (05%)%	☐ Psicoanálisis (01%)%
☐%	☐ Escuchar (20%)% 20	☐ Psicología (10%)% 10
☐ Buscar libros (20%)% 45	☐ Esquivar (DES/2)% 40	☐ Saltar (20%)% 20
☐ Cerrajería (01%)%	☐ Historia (05%)% 45	☐ Seguir rastros (10%)%
☐ Charlatanería (05%)% 55	☐ Intimidar (15%)%	☐ Sigilo (20%)% 20
Ciencia (01%)	☐ Juego de manos (10%)%	Supervivencia (10%)
☐%	☐ Lanzar (20%)% 20	☐%
☐%	Lengua propia (EDU)	☐ Tasación (05%)% 55
☐%	☐ Inglés% 75	☐ Trepas (20%)% 20
☐ Ciencias ocultas (05%)%	Otras lenguas (01%)	☐%
Combatir	☐%	☐%
☐ (Pelea) (25%)% 45	☐%	☐%
☐%	☐%	☐%
☐%	☐ Mecánica (10%)%	☐%
☐ Conducir automóvil (20%)%	☐ Medicina (01%)%	☐%

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	45	22	9	1D3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	0
Corpulencia	0
Esquivar	40 20 8

→ TRASFONDO ←

Descripción personal

Ideología/Creencias

Allegados Tu socio. Conoce tu pasado, pero se fía cuando le dices que te has reformado. Y tú le estás agradecido por eso.

Lugares significativos

Posesiones preciadas Tu lupa de joyero. No vas a ninguna parte sin ella.

Rasgos Leal... hasta cierto punto. También receloso y prudente. Tienes mucho que perder si alguien descubre tu pasado.

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

→ EQUIPO Y POSESIONES ←

Carta arrugada de Cassidy

Lupa de joyero

→ DINERO Y BIENES ←

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ←

Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....
Personaje..... Jugador.....	 Yo	Personaje..... Jugador.....
Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....

→ NOTAS ←

→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ←

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+

Fracaso..... > Habilidad

Normal..... ≤ Habilidad

Difícil..... ½ Habilidad

Extremo..... ⅓ Habilidad

Crítico..... 01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1 PV..... Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

AÑOS 20

Nombre
 Jugador
 Ocupación **Artista**
 Género Edad **31**
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

CARACTERÍSTICAS

FUE	60	30	12	DES	45	22	9	POD	60	30	12
CON	40	20	8	APA	50	25	10	EDU	75	37	15
TAM	70	35	14	INT	80	40	16	Mov	7	+1	-1

La llamada de
CTHULHU

PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
		13	14	15	16
Máximo	11	17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial **60** Máxima **99**

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo	12	21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)% ☐	☐ Conducir maquinaria (01%)% ☐	Mitos de Cthulhu (00%)% ☐
Armas de fuego	☐ Contabilidad (05%)% ☐	☐ Nadar (20%) 20 % ☐
☐ (Arma corta) (20%) 20 % ☐	Crédito (00%) 50 % ☐	☐ Naturaleza (10%) 50 % ☐
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)% ☐	☐ Derecho (05%)% ☐	☐ Orientarse (10%)% ☐
☐% ☐	☐ Descubrir (25%) 55 % ☐	☐ Persuasión (10%) 60 % ☐
☐ Arqueología (01%)% ☐	☐ Disfrazarse (05%)% ☐	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	☐ Electricidad (10%)% ☐	☐% ☐
☐ Dibujo 55 % ☐	☐ Encanto (15%)% ☐	☐ Primeros auxilios (30%) 50 % ☐
☐ Historia del arte 55 % ☐	☐ Equitación (05%)% ☐	☐ Psicoanálisis (01%)% ☐
☐ Pintura 55 % ☐	☐ Escuchar (20%) 50 % ☐	☐ Psicología (10%) 50 % ☐
☐ Buscar libros (20%)% ☐	☐ Esquivar (DES/2) 25 % ☐	☐ Saltar (20%) 20 % ☐
☐ Cerrajería (01%)% ☐	☐ Historia (05%)% ☐	☐ Seguir rastros (10%)% ☐
☐ Charlatanería (05%)% ☐	☐ Intimidar (15%)% ☐	☐ Sigilo (20%) 20 % ☐
Ciencia (01%)	☐ Juego de manos (10%)% ☐	Supervivencia (10%)
☐% ☐	☐ Lanzar (20%) 20 % ☐	☐% ☐
☐% ☐	Lengua propia (EDU)	☐ Tasación (05%)% ☐
☐% ☐	☐ Inglés 75 % ☐	☐ Trepas (20%) 20 % ☐
☐ Ciencias ocultas (05%) 30 % ☐	Otras lenguas (01%)	☐% ☐
Combatir	☐ Italiano 40 % ☐	☐% ☐
☐ (Pelea) (25%) 25 % ☐	☐% ☐	☐% ☐
☐% ☐	☐% ☐	☐% ☐
☐% ☐	☐ Mecánica (10%)% ☐	☐% ☐
☐ Conducir automóvil (20%)% ☐	☐ Medicina (01%)% ☐	☐% ☐

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	25	12	5	1D3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	+1D4
Corpulencia	+1
Esquivar	25 12 5

→ TRASFONDO ←

Descripción personal

Ideología/Creencias.....

Allegados Tu difunto padre. Sí, puede que te consintiera más de lo que debía, pero era un hombre amable y paciente que solo quería que su gente fuera feliz.

Lugares significativos La galería Uffizi, en Florencia. Papá siempre prometió llevarte, pero no fue hasta después de su muerte cuando viajaste allí en su memoria y descubriste tu pasión por el arte.

Posesiones preciadas

Rasgos Extravagante y un poco excéntrico, pero no tienes ni un pelo de tonto.

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías.....

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas.....

→ EQUIPO Y POSESIONES ←

Bloc de dibujo

Material pictórico de viaje

(pinceles, lápices, acuarelas)

→ DINERO Y BIENES ←

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ←

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Yo

→ NOTAS ←

→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ←

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+

Fracaso..... > Habilidad

Normal..... ≤ Habilidad

Difícil..... ½ Habilidad

Extremo..... ⅓ Habilidad

Crítico 01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1 PV..... Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

AÑOS 20

Nombre
 Jugador
 Ocupación **Agente federal**
 Género Edad **29**
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

CARACTERÍSTICAS

FUE	85	42 17	DES	75	37 15	POD	65	32 13
CON	50	25 10	APA	55	27 11	EDU	70	35 14
TAM	70	35 14	INT Idea	65	32 13	Mov	9	+1 -1

La llamada de
CTHULHU

PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
Máximo	12	13	14	15	16
		17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial **65** Máxima **99**

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo	13	21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)% ☐	☐ Conducir maquinaria (01%)% ☐	Mitos de Cthulhu (00%)% ☐
Armas de fuego	☐ Contabilidad (05%)% ☐	☐ Nadar (20%) 20 % 10 4
☐ (Arma corta) (20%) 50 % 25 10	☐ Crédito (00%) 30 % 15 6	☐ Naturaleza (10%)% ☐
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)% ☐	☐ Derecho (05%) 55 % 27 11	☐ Orientarse (10%)% ☐
☐% ☐	☐ Descubrir (25%) 65 % 32 13	☐ Persuasión (10%) 60 % 30 12
☐ Arqueología (01%)% ☐	☐ Disfrazarse (05%)% ☐	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	☐ Electricidad (10%) 50 % 25 10	☐ Embarcación 20 % 10 4
☐% ☐	☐ Encanto (15%)% ☐	☐ Primeros auxilios (30%) 30 % 15 6
☐% ☐	☐ Equitación (05%)% ☐	☐ Psicoanálisis (01%)% ☐
☐% ☐	☐ Escuchar (20%) 20 % 10 4	☐ Psicología (10%) 10 % 5 2
☐ Buscar libros (20%)% ☐	☐ Esquivar (DES/2) 40 % 20 8	☐ Saltar (20%) 20 % 10 4
☐ Cerrajería (01%)% ☐	☐ Historia (05%)% ☐	☐ Seguir rastros (10%) 40 % 20 8
☐ Charlatanería (05%)% ☐	☐ Intimidar (15%)% ☐	☐ Sigilo (20%) 50 % 25 10
Ciencia (01%)	☐ Juego de manos (10%)% ☐	Supervivencia (10%)
☐% ☐	☐ Lanzar (20%) 20 % 10 4	☐% ☐
☐% ☐	Lengua propia (EDU)	☐ Tasación (05%)% ☐
☐% ☐	☐ Inglés 70 % 35 14	☐ Trepár (20%) 20 % 10 4
☐ Ciencias ocultas (05%) 45 % 22 9	Otras lenguas (01%)	☐% ☐
Combatir	☐% ☐	☐% ☐
☐ (Pelea) (25%) 55 % 27 11	☐% ☐	☐% ☐
☐% ☐	☐% ☐	☐% ☐
☐% ☐	☐ Mecánica (10%) 50 % 25 10	☐% ☐
☐ Conducir automóvil (20%) 30 % 15 6	☐ Medicina (01%)% ☐	☐% ☐

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	55	27	11	1D3+BD	-	1	-	-
Revólver calibre .38	50	25	10	1d10	15 m	1 (3)	6	100
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	+1D4
Corpulencia	+1
Esquivar	40 20 8

→ TRASFONDO ←

Descripción personal

Ideología/Creencias La justicia es importante, sea natural o establecida por la autoridad de la ley.

Allegados

Lugares significativos

Posesiones preciadas Tu placa. Has trabajado duro para entrar en el FBI y tu placa es un símbolo de ese esfuerzo.

Rasgos Un poco inquieto y suspicaz. Hay algo sobre este caso que te pone de los nervios.

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

→ EQUIPO Y POSESIONES ←

Credenciales del FBI (identificación, placa)

Revólver Smith & Wesson Special del calibre .38

1 caja de sobra de munición del calibre .38 (12 balas)

→ DINERO Y BIENES ←

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ←

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Yo

→ NOTAS ←

→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ←

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+

Fracaso..... > Habilidad

Normal..... ≤ Habilidad

Difícil..... ½ Habilidad

Extremo..... ⅓ Habilidad

Crítico..... 01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1 PV..... Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

AÑOS 20

Nombre
 Jugador
 Ocupación **Biólogo marino**
 Género Edad **28**
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

CARACTERÍSTICAS

FUE	45	22	9	DES	45	22	9	POD	60	30	12
CON	70	35	14	APA	80	40	16	EDU	70	35	14
TAM	70	35	14	INT	80	40	16	Mov	7	+1	-1

La llamada de
CTHULHU

PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
		13	14	15	16
Máximo	14	17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial **60** Máxima **99**

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo	12	21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)% ☐	☐ Conducir maquinaria (01%)% ☐	Mitos de Cthulhu (00%)% ☐
Armas de fuego	☐ Contabilidad (05%)% ☐	☐ Nadar (20%) 50 % 25 10
☐ (Arma corta) (20%) 20 % 10 4	Crédito (00%) 25 % 12 5	☐ Naturaleza (10%)% ☐
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)% ☐	☐ Derecho (05%)% ☐	☐ Orientarse (10%)% ☐
☐% ☐	☐ Descubrir (25%) 60 % 30 12	☐ Persuasión (10%)% ☐
☐ Arqueología (01%)% ☐	☐ Disfrazarse (05%)% ☐	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	☐ Electricidad (10%)% ☐	☐ Embarcación 40 % 20 8
☐% ☐	☐ Encanto (15%) 55 % 27 11	☐ Primeros auxilios (30%) 30 % 15 6
☐% ☐	☐ Equitación (05%)% ☐	☐ Psicoanálisis (01%)% ☐
☐% ☐	☐ Escuchar (20%) 20 % 10 4	☐ Psicología (10%) 10 % 5 2
☐ Buscar libros (20%) 50 % 25 10	☐ Esquivar (DES/2) 25 % 12 5	☐ Saltar (20%) 40 % 20 8
☐ Cerrajería (01%)% ☐	☐ Historia (05%)% ☐	☐ Seguir rastros (10%)% ☐
☐ Charlatanería (05%)% ☐	☐ Intimidar (15%)% ☐	☐ Sigilo (20%) 40 % 20 8
Ciencia (01%)	☐ Juego de manos (10%)% ☐	Supervivencia (10%)
☐ Biología 40 % 20 8	☐ Lanzar (20%) 20 % 10 4	☐% ☐
☐ Botánica 60 % 30 12	Lengua propia (EDU)	☐ Tasación (05%)% ☐
☐ Zoología 60 % 30 12	☐ Inglés 70 % 35 14	☐ Trepár (20%) 30 % 15 6
☐ Ciencias ocultas (05%)% ☐	Otras lenguas (01%)	☐% ☐
Combatir	☐ Latín 40 % 20 8	☐% ☐
☐ (Pelea) (25%) 45 % 22 9	☐% ☐	☐% ☐
☐% ☐	☐% ☐	☐% ☐
☐% ☐	☐ Mecánica (10%)% ☐	☐% ☐
☐ Conducir automóvil (20%)% ☐	☐ Medicina (01%)% ☐	☐% ☐

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	45	22	9	1D3+BD	-	1	-	-
Bisturí	45	22	9	1d3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	0
Corpulencia	0
Esquivar	25 12 5

→→ TRASFONDO →→

Descripción personal

Ideología/Creencias Hay tantas cosas que la ciencia aún no entiende... y tú vas a contribuir a desvelar esos misterios.

Allegados

Lugares significativos El océano. Amas la fuerza bruta del mar y la sensación de libertad que te da el agua.

Posesiones preciadas

Rasgos Encantador, pero decidido a demostrar que eres algo más que una cara bonita.

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

→→ EQUIPO Y POSESIONES →→

Material de disección (con bisturí incluido)

Diario de investigación

Lápiz

→→ DINERO Y BIENES →→

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

→→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES →→

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

→→ NOTAS →→

→→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA →→

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+

Fracaso..... > Habilidad

Normal..... ≤ Habilidad

Difícil..... ½ Habilidad

Extremo..... ⅓ Habilidad

Crítico..... 01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1 PV..... Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

ANTICUARIO

Hace aproximadamente un mes, un antiguo cómplice tuyo, el contrabandista George Cassidy, te envió una carta muy rara preguntándote si seguías dedicándote a la tasación de objetos peculiares y exóticos.

Después de que casi os arrestaran hace unos años, los dos jurasteis dejar vuestra vida criminal y buscar trabajos respetables. Tú decidiste aprovechar tus conocimientos sobre objetos antiguos y de valor y te hiciste anticuario. Cassidy, a quien siempre le había gustado el mar, decidió convertirse en farero de Beacon Island, ¡mira tú por dónde!

Aunque según su carta el asunto que Cassidy se trae entre manos no es nada ilegal, lo conoces mejor que nadie y sospechas que no ha sido sincero contigo. La idea de que esté intentando convencerte para volver a las andadas te entristece y molesta por igual. No has respondido a su carta, pero tampoco pudiste quitártela de la cabeza, sobre todo tras oír los rumores sobre alguien que hacía demasiadas preguntas acerca de unas monedas antiguas. Como esto ocurrió al poco tiempo de recibir la carta de Cassidy, tienes la certeza de que ambos hechos están conectados.

Ahora te diriges a Rockport para visitar por sorpresa a tu antiguo socio en su pequeño «retiro» isleño y ver en qué lío se ha metido el muy tonto esta vez. Quién sabe, a lo mejor le puedes inculcar algo de sentido común a ese contrabandista insensato.

Aunque no te diga qué se trae entre manos, siempre deja un buen rastro de papeles (uno de los motivos por los que casi os pillaron la última vez), así que a lo mejor puedes rebuscar entre sus cosas para averiguar por qué te está mintiendo (si lo está haciendo). No le hará mucha gracia, pero alguien tiene que salvarlo de sí mismo.

Señuelos de interpretación:

- Averiguar en qué tipo de problemas se ha metido Cassidy en esta ocasión y tratar de llevarle por el buen camino. Otra vez.

ARTISTA

A lo largo de tu vida te has interesado por muchas cosas, ya que tenías dinero para satisfacer tus pequeños caprichos y manías. Pero hace poco descubriste que tu verdadero amor es el arte: pintar animales y paisajes, además de estudiar a los maestros clásicos del Renacimiento.

Pero aún intentas encontrar tu estilo, y por eso has estado viajando para buscar inspiración. Has visitado Italia, has estado en París y, aunque te encantan los pintores clásicos, su estilo no acaba de encajar con el tuyo. Ahora estás buscando en lugares más terrenales... ¡como Massachusetts! Al menos está más cerca de casa que Europa.

Estás recorriendo la costa este estadounidense y sus diversos cabos; vas bajando poco a poco desde Portland y Cape Elizabeth hasta Provincetown y Cape Cod. Puede que hasta te pases por Martha's Vineyard antes de volver a casa. No eres el primero en buscar inspiración por las ciudades y pueblos costeros de esta zona, pero en el punto donde el mar se encuentra con la tierra hay algo especial que te parece fascinante. ¡Y esa luz!

Y por eso viajas a bordo del SS Essex County en dirección a Rockport, la próxima parada en tu ruta artística. Se supone que es un lugar bastante bonito, a pesar de la cantera local. Solo esperas que haya algo allí que despierte a tu musa.

Señuelos de interpretación:

- Encontrar algo que despierte tus pasiones artísticas. Pero deberás tener la mente abierta; nunca se sabe cuándo llegará la inspiración, ni de dónde!

AGENTE FEDERAL

Eres un agente especial del FBI. Tu misión actual en este agujero perdido de la mano de Dios consiste en investigar posibles actividades ilegales que se lleven a cabo en las rutas marítimas más transitadas de la costa este. Por ahora no ha habido mucho de lo que informar, a excepción de un barco sin identificar que pasó frente a Rockport durante una tormenta a principios de febrero y que se ha desvanecido sin dejar rastro.

Warren Thomas, tu compañero y agente encubierto, está destinado en Beacon Island con el nombre de Michael Turner. ¿Qué mejor lugar para vigilar barcos que un faro? Te envió un mensaje en el que decía que había descubierto pruebas de contrabando, pero no daba más detalles. También te pidió que te reunieras con él en Rockport al día siguiente, así que aquí estás, en el último barco camino a vuestro encuentro.

Abrigas la esperanza de que haya encontrado algo que signifique el fin de vuestra estancia aquí. Toda la región te pone los pelos de punta. Puede que sea tu imaginación, o quizá te hayas involucrado en demasiados casos extraños en el pasado. Bah, seguramente no sea nada. Pero si no es nada, ¿por qué siempre tienes la sensación de que algo te vigila cuando estás en el agua?

Señuelos de interpretación:

- Conseguir el informe de tu colega infiltrado, con la esperanza de que baste para pedir el traslado a otro sitio menos espeluznante.

BIÓLOGO MARINO

Eres algo más que una persona encantadora y atractiva. Debido a tu pasión por el agua te inclinaste por la investigación oceánica; concretamente, por la biología marina. Ahora mismo estás acabando un artículo de investigación sobre el entorno marino de Rockport para la Universidad de Boston. Unas semanas más y estará listo para entregarlo. Bastará con visitar Rockport otra vez, y por eso estás en el barco esta noche, para poder empezar a primera hora de la mañana.

Con tu educación y tu experiencia en el mar, podrás acceder con facilidad a un puesto de trabajo en un centro de investigación marítimo de cualquier parte. El mundo está a tus pies, al menos en sentido figurado. Tu mayor esperanza es descubrir un día una nueva especie de vida marina y bautizarla con tu nombre. Has encontrado pruebas de la posible existencia de extrañas criaturas en las inmediaciones de Rockport, pero no las suficientes como para publicarlas. Puede que eso cambie después de este viaje.

Señuelos de interpretación:

- Terminar tu artículo y puede que encontrar pruebas de la existencia de una nueva especie marina... ¡que bautizarás con tu nombre!

La llamada de CTHULHU[®]

*El clásico juego de rol basado en
la obra de H. P. Lovecraft*

LA LLAMADA DE CTHULHU

La Llamada de Cthulhu es un juego de rol lleno de secretos, misterios y horror basado en la obra de H. P. Lovecraft. Interpretando el papel de un resuelto investigador, viajarás a lugares extraños y peligrosos, desenmascararás conspiraciones malignas y te enfrentarás a los terrores de la noche.



EECHCT01
Manual del Guardián
Quién sabe qué terrores
se esconden.



EECHCT02
Guía del investigador
Entre la ignorancia y la cordura.



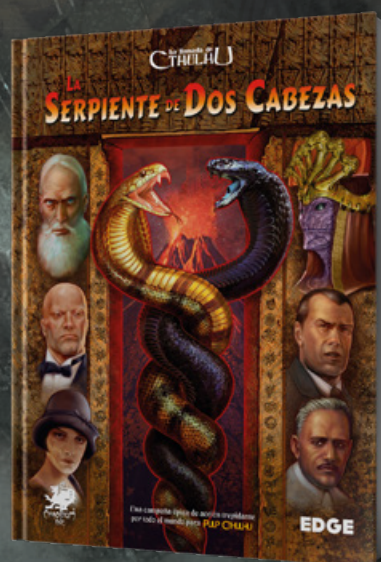
EECHCT03
Pantalla del Guardián
Guárdate de sus susurros vacíos.



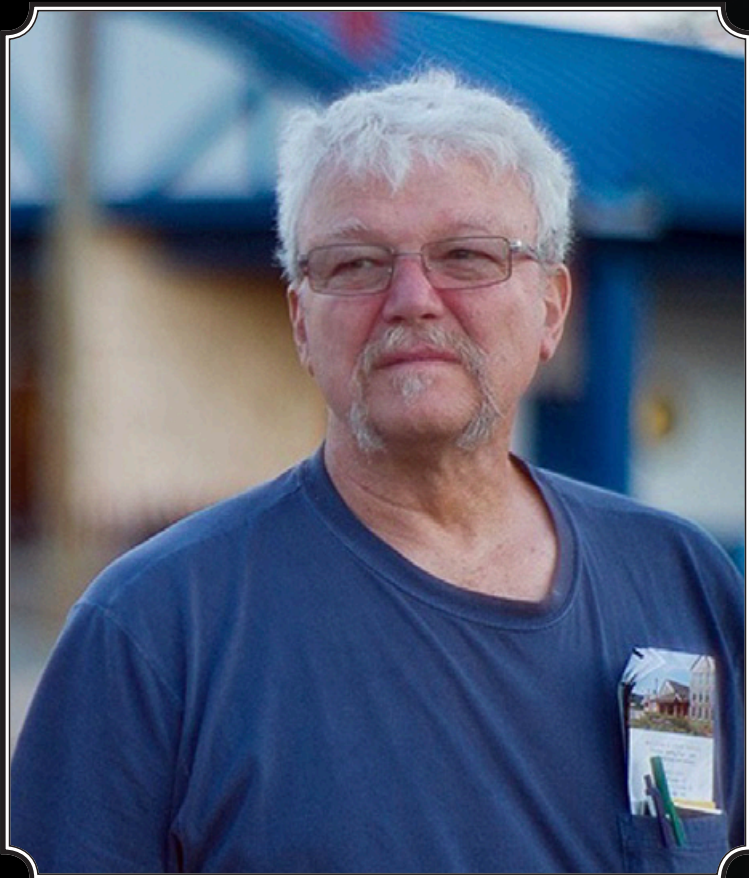
EECHCT04
Caja de Inicio
Todo lo que necesitas para
empezar a jugar.



EECHCT06
Pulp Cthulhu
¡Es hora de responder a Cthulhu
con contundencia!



EECHCT07
La Serpiente de Dos Cabezas
El mundo necesita héroes más
que nunca.



GREG STAFFORD

(1948 - 2018)

diseñador de juegos, mitólogo, chamán,
padre, abuelo, marido, hermano y amigo

Para honrar la memoria de Greg, la familia pide que, en vez de flores, entables conversación con alguien que no conozcas, visites un lugar en el que nunca hayas estado, te enfrentes cara a cara a un reto personal, leas sobre algo nuevo y disfrutes de la vida.

#WeAreAllUs





La llamada de CTHULHU

El Faro sin Luz

Bienvenido a *El faro sin luz*, la aventura de este año de *La llamada de Cthulhu* para el primer Día de Greg Stafford, una jornada que conmemora la vida y obra de Greg y de la editorial The Chaosium que fundó allá por 1975. Esperamos que puedas reunir a unos cuantos amigos para disfrutar juntos de esta historia.

El faro sin luz se ambienta en Beacon Island, cerca de Rockport, Massachusetts, el 12 de abril de 1926. Esta aventura se ha diseñado como una pequeña introducción para Guardianes novatos, jugadores primerizos, ¡o ambos! Los jugadores y Guardianes con experiencia también podrán disfrutar de ella. Esta aventura, diseñada para que dure tan solo una hora, es perfecta para personas que no tengan tiempo para una sesión larga de juego o que aún no estén habituadas a las particularidades de *La llamada de Cthulhu*.

Aunque *El faro sin luz* se presenta como una aventura independiente y viene con cuatro personajes pregenerados (para que puedas meterte de pleno en ella), también podría considerarse el inicio de una nueva campaña, ya que junta a cuatro completos desconocidos y los sumerge en el mundo de los Mitos de Cthulhu antes de que puedan recuperar el aliento. Hay un misterio que resolver, una amenaza que vencer y una introducción a los horrores que acechan en la oscuridad; ¡los temas fundamentales de toda gran aventura de *La llamada de Cthulhu*!

EDGE



EDGEENT.COM

EDGE-STUDIO.NET

EL FARO SIN LUZ
SKU : EECHCT-PR02
PRINT ID : 0015MAR20ES

PRODUCTO
PROMOCIONAL
—
PROHIBIDA
SU VENTA